

专访暴雪副总裁
专访SC2高级设计师



罗马人的溃败
德军总部——新秩序



PvZ2矛与盾
惊爆游戏

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第451期



09 月中
本期零售价：10元
邮发代号：082-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



跨越次世代

有关游戏机和游戏人

推开次世代大门
新世代，新在何处
各显身手的维京人
下一代主机之软硬件

Issue 451

专题企划跨越次世代/莫斯科地铁旅游指南**在线争锋**魔能——法师战争/CG是怎样炼成的/专访SC2高级设计师/虫群兵法概观**前线地带**全面战争——罗马Ⅱ/雷曼传奇/出击飞龙**深度游戏**FIFA 14**评游析道**起点2/真人快打/万智牌2014/PvZ2：宝开的矛，玩家的盾/惊爆游戏/时空游侠**桌面游戏**哥伦比亚之围/DNF卡牌：召唤的精髓**TOPTEN**十大游戏启动器

www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060



COMING SOON

9.3

雷曼传奇

《雷曼传奇》问世的过程本身就是一个传奇。这款本来为Wii U量身订制的平台动作游戏因为Wii U的销量不佳而前途蒙上了一层阴影。育碧软件明智地放弃了独占捆绑，宣布了PS3和Xbox 360版本，并将发售日顺延了大半年之久。但这还不算完，《雷曼传奇》其实还有通过Steam发行的PC版本

雷曼传奇
2013.9.3

全面战争
罗马 II
2013.9.3

鬼屋持久战
2013.9.4

失忆症
黑暗机器
2013.9.4

武装突袭3
2013.9.4

职业进化足球2014
2013.9.24

FIFA 14
2013.9.24

NBA 2K14
2013.10.4

F1 2013
2013.10.4

乐高漫威超级英雄
2013.10.18

蝙蝠侠
阿卡姆起源
2013.10.25

战地4
2013.10.31

使命召唤
幽灵
2013.11.5

刺客信条IV
黑旗
2013.11.14

看门狗
2013.11.21



P47

地铁旅游指南

《地铁2033》游戏提供了放弃轰炸、人类与黑暗裔和平共处的结局；《地铁——余光》则改变了阿尔乔姆的身世，将他成为孤儿的原因解释成核战爆发的时候与妈妈失散。于是，带着用光明的心态去解读“地铁”系列的想法，你看到的就不是阴暗绝望的莫斯科废土，这是莫斯科地铁里的美丽人生

P92

德军总部——新秩序

游戏的主角依然是B·J·布拉茨科维奇，二战末期，他在欧洲执行一项秘密任务，因行动失败而受伤的他失去了记忆，连生活都不能自理，被送入一家疯人院，在里面呆了十几年。在此期间，纳粹德国成为二战的赢家，占领了整个欧洲，他们的科技持续发展，实力越发强大……



本期目录



P125
植物大战僵尸

我之所以想起这么个节目，是因为最近国内的游戏业也发生了“最强矛盾”事件。对决的双方分别是宝开中国和中国玩家，内容则是“绝对要你付钱的内购策划 VS 绝对不付钱的游戏习惯”。只不过这个对决过程既没创意，也谈不上热血，甚至有些不体面，留给人们的只有警示



P130
惊爆游戏

游戏宅的游戏水准通常与现实成就成反比。但在动画世界里，一切皆有可能。动画《惊爆游戏》里就有这么一位阿宅。游戏水平世界顶尖，被扔到现实版的生死游戏中也能从容应付，不由得让人赞叹主角光环的强大。《惊爆游戏》的主角坂本龙太是一名一事无成的宅男……

大众软件旬刊
2013年09月中
总第451期


赚钱

“PS4不会带来如同PS3发售时那样的巨额亏损。”

Andrew House在一次投资人会议上表示，PS3发售初期给公司带来的超过30亿美元的巨额亏损不会再在PS4上出现。


希望

“《真人快打》PC版的销量远超我们的预期。”

《真人快打——完全版》在Steam发售后销量不俗，或许这会鼓励NetherRealm将《不义联盟》等格斗游戏也带到PC。


未来

“任天堂跨平台？那只是短视的解决方案。”

岩田聪在谈及任天堂走向多平台的可能性时表示，如果只为一两年内的短期收益或许是可行的，但任天堂希望看得更长远。



“《巡回执法组》暂时不会有PS4或Xbox One独占的内容，所有平台一视同仁。”

和《刺客信条Ⅳ》《看门狗》不同，《巡回执法组》并不会、拥有PS3/4平台独占的附加内容，Xbox One也不会有，或许在它漫长的开发周期中会有所变化，但总监Ryan Bernard对《Xbox官方杂志》（OXM）表示，目前开发团队的重心是让每个平台都有一致的体验。



“Xbox One和微软因为反二手以及DRM政策受到的猛烈抨击并不公平。”

或许微软的确想建立起一套立足长远的价格与市场体系，但公共关系上的几个低级错误给了公众以口诛笔伐的机会，Peter Molyneux这么觉得。在TechRadar的访谈中他认为，微软这样规模的企业，在纠正这样的小问题的时候，往往会通过矫枉过正的方式来挽回损失。



NVIDIA财报显示，其第二季度营收和毛利润均有下滑，但公司对Tegra 4处理器的前景以及Shield掌机的销售表示乐观。



Ivory Tower确认，其竞速游戏新作《法外之徒》的所有游戏内容都可以像《巡回执法组》一样在单人游戏环境下进行。



约翰·卡马克离开id Software，前往Oculus VR担任首席技术官。

8月8日，传奇FPS游戏制作人、id Software创始人之一约翰·卡马克离开他效力至今的id，前往最近火热的虚拟现实设备Oculus Rift的制造商Oculus VR担任首席技术官（CTO），Bethesda在声明中称，卡马克在id担任的技术领袖角色和他对id游戏作品的开发指导职责不会受到影响。



《三合会崛起》发售一周便成功收回成本。

Interceptor Entertainment的复刻FPS《三合会崛起》在各大数字发行平台发布后仅仅一周就收回了其开发成本。



Xbox Live家庭金会员终止，为新的家庭共享项目让路。

Xbox One引入了新的家庭金会员政策，家中所有账户都可以在同一台主机上享受金会员，因此旧的家庭金会员也就没有存在意义了。



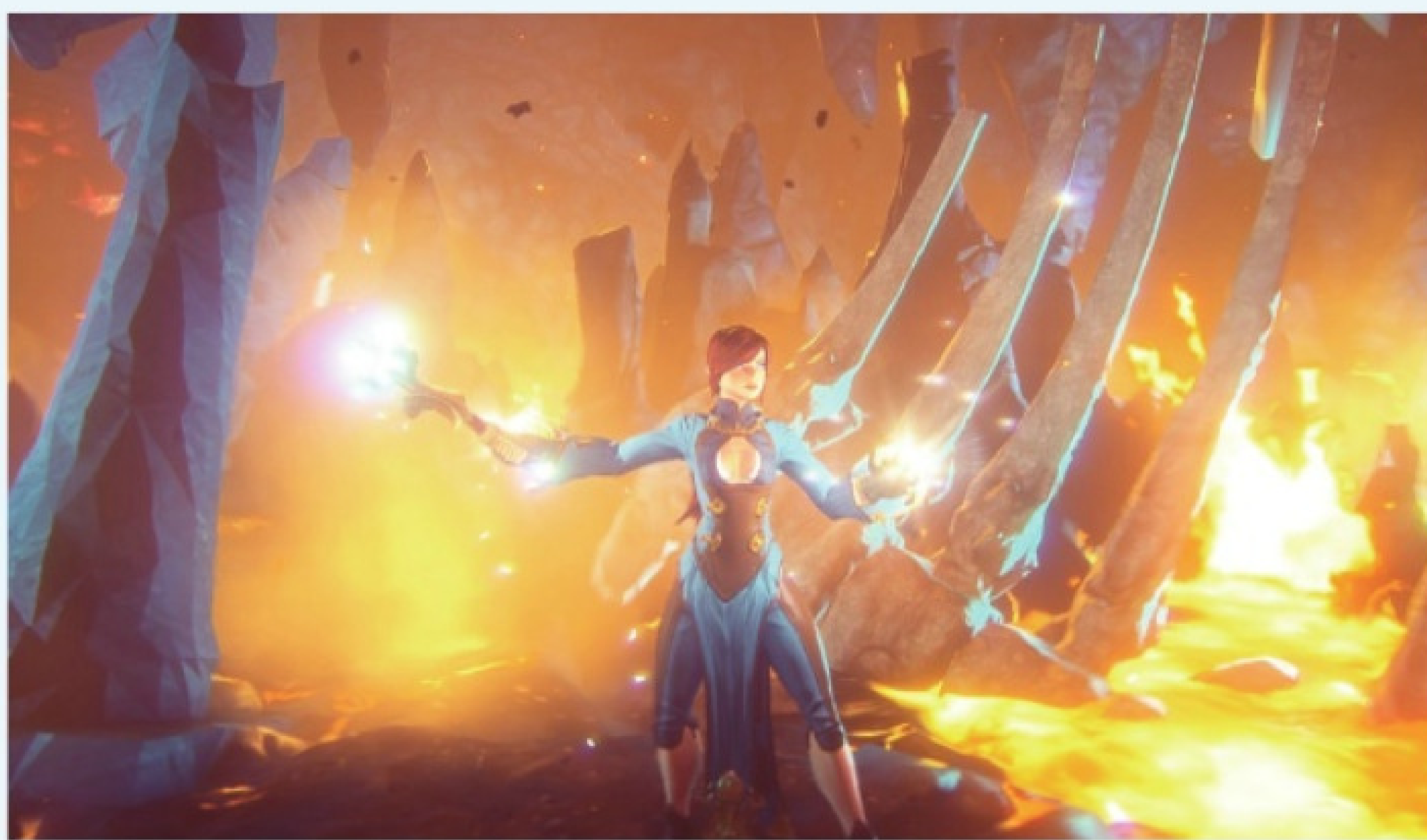
《拳皇ＸⅢ——Steam版》再出预热预告片，9月中面市。

盖头遮了许久的KOF13正式PC版终于在Steam公布了一支预告片，姗姗来迟的本作也将于9月13日在Steam发售，索价29.99美元。



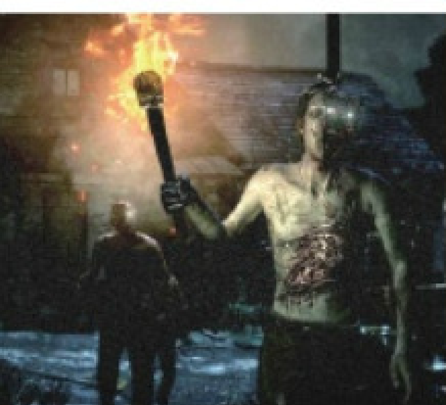
微软放弃沿用逾10年的Xbox点数，将全面转向基于现实货币的Xbox Live购买机制。

微软宣布，在下一次Xbox 360大型系统更新时，自Xbox Live诞生起就在使用的Xbox点数代币系统将被放弃，微软将在Xbox Live上全面使用现实货币购买内容，现有的点数余额将被转化为对应区域的货币，点数卡充值时也将直接充值对应数额的本地货币。

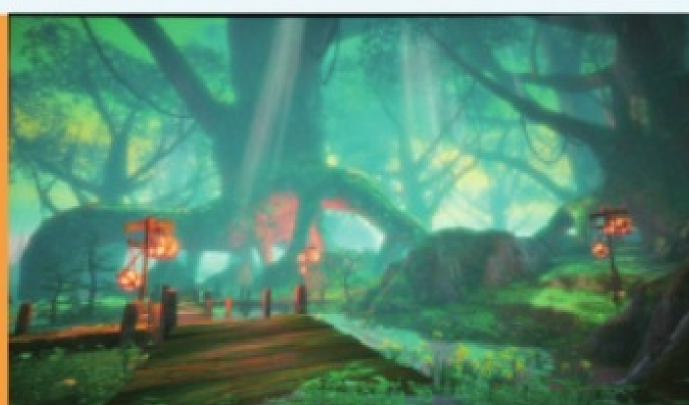


SOE正式公布《无尽的任务》新作《下一幕》，不死EQ进入次世代沙盘时代。

已延续14年的经典MMORPG系列“无尽的任务”迎来新作《下一幕》（EverQuest Next）。EQN没有等级设定，拥有超过40种职业、还具有MMORPG中独有的可破坏场景特性，角色所处的世界和故事都将因为玩家的行为发生永久性变化，是一款革命性的网游。



三上真司对OXM表示，《邪恶深处》或许会有类似《黑暗之魂》的多人游戏内容，但可能将以DLC的形式推出。



SOE的《无尽的任务——下一幕》并不会像《行星边际2》一样来到PS4，制作人David Georgeson表示，PC目前是他们的第一要务。

Something to Lose: The Pitfalls and Potential of Competitive Multiplayer
Gamespot.com/2013.8.9

对抗亟需新元素

多人对抗游戏中的情感

现代游戏的网战正在走入一个模式化的死胡同，除了经验、升级、解锁，能否加入别的要素呢?



如今的多人游戏模式已经成为仿“使命召唤”体系的天下，需要一些新鲜概念进入

不论是从内部还是从外部来审视，整个游戏工业都是在竞争的基础上发展的。每天都有数百万的玩家在虚拟的体育场、格斗场、赛道和战场上与其他玩家对抗。现实中胜与负的大起大落在数字世界同样存在，团队精神、进步的欲望和单纯的游戏乐趣也存在于所有的竞技游戏中。

实际上，在现实中要营造出如此多的规模、体系和游戏方式，是远远不现实的，这就意味着游戏反而更容易创造出紧张刺激的对抗氛围。《使命召唤4——现代战争》奠定的经验值和奖励系统尤为重要，这让玩家在对抗活动后总能获得一定的装饰性的奖励做为回报，这种奖励让胜利的滋味倍加甜蜜，但另一方面却动摇着竞技对抗的根基。

问题在于这些奖励并不是赢家独享的。输家也有安慰奖拿，只是他们提升的速度会比获胜的对手要相对慢一些。在这样的系统下，其实没有真正的输家。胜利的喜悦被“输了也没什么大不了”的想法冲淡，失败的挫败感被“棍子上的胡萝卜”式的功利主义掩盖，如果风险不复存在，竞争精神只是一句空话罢了。

幸好，如今有一些竞技游戏已经意识到了失败的低成本可能带来的负面问题。最基础的方式便是用等级惩罚来提高失败的代价，例如《街头霸王Ⅳ》和《光环2》中输掉比赛的玩家的等级积分会降低，这种变动的等级系统还可以帮助游戏在匹配中让对抗更势均力敌，例如《星际争霸Ⅱ》和《英雄联盟》。

还有一些游戏利用游戏机制来惩罚失败的玩家，例如《反恐精英》中的金钱系统让失败的玩家无法购买强力的武器和所需的装备，死亡也使得玩家失去所有的装备，进一步放大了这种劣势。这个系统设计的最有趣的一点是，它的目的并不完全在于惩罚失败，而是鼓励玩家在某个特定的规则下进行游戏。

而在《最后生还者》的多人对抗模式中，失败与胜利的情感宣泄却是游离于游戏核心机制之外的。在对抗模式下玩家扮演的是一名避难者的领袖，你要在横跨12个星期的游戏过程中带领这些避难者通过更明智的机动、更丰富的资源和更精准的射击杀死你的敌人，另一群幸存者。这会让一些玩家在游戏过程中逐步建立起与这些角色的情感连接，结合《最后生还者》单人故事的背景设定，让这个系统拥有极高的一致性，让以叙事为己任的《最后生还者》的多人模式没有明显的违和感。在这里，输掉比赛你失去的并不是经验，也不是金钱，而是那份生死与共的情感。

这样的系统让《最后生还者》的多人模式不再是为对抗而对抗的产物，证明对抗和世界设定并不冲突，和单人游戏一样可以带来引人入胜的交互体验，希望有更多的设计者能够意识到这一点。


《最后生还者》的多人模式和单人剧情一样体现了在末世中生存的残酷

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

欧洲游戏版图新中坚

崛起中的北欧力量

Knowledge: Nordic Game
EDGE/2013.8

欧洲已经成为越来越多的新锐开发商诞生的温床，从荷兰的Guerrilla Games到东欧的CD Projekt RED，现在，北欧也加入了进来。



对开发者而言，新主机带来的性能和网络连接分享功能既是福音，也是挑战

北欧游戏开发者大会——Nordic Games Conference今年迎来了10周年庆典，这也是史上规模最大的一届，超过1400名开发者参与了属于北欧游戏产业的这次盛会。本届大会在瑞典第三大城市马尔默举办，由Unity主办的Unite Nordic大会吸引了超过600名开发者，而独立游戏大会又有另外800名与会者。Unite大会的总会今年8月在加拿大多伦多举办，但Unite Nordic则是它的几个小型分支会议之一，目的是将它的触角伸到世界的各个角落，和总会一样，Unity Unite的主要内容是Unity引擎的游戏开发，其创始人之一David Helgason还在北欧游戏开发者大会上做了一场关于移动游戏开发的主题演讲。

Double Fine的Tim Schafer掀开了今年的北欧游戏开发者大会的序幕，他以他们著名的“失忆之夜”计划举例，阐述“创意推动开发”的重要性。在Double Fine，假如某一个项目引起了足够大的注意，就会被提上日程。

他还谈到了Kickstarter，表示众募游戏并不会对传统的发行渠道带来致命的打击，相反它会为开发者提供更多的发展方案，并且他认为，独立性能更好地支持创造力。“在创立Double Fine之前，”他说，“我将我得到的一切机会都看作是别人的恩赐。”

曾就职于DICE的Patrick Liu则讲述了他为何离开DICE，前往Rovio的斯德哥尔摩工作室担任创意总监。他小心谨慎地重申着对前者的尊重，但同时也坦承，是追求潮流的欲望以及移动游戏产业带来的一些颇有争议的创意理念驱使他做出这个决定。

前牛蛙工作室和Criterion的美术设计师、Fireproof Games的创始人Barry Meade则向与会者展示了他们大热的移动平台解谜游戏《房间》（The Room）的开发幕后。他这样描述用Unity引擎在iOS上开发游戏的体验：“《房间》总共只花了3个人6个月的开发时间就完成了。”



而Harmonix的项目总监Matthew Bach却对创意这个概念有一些不同的看法。他谈及了玩家如何在游戏过程中将自己的品味、道德观甚至是性取向代入进去，并直接影响游戏世界中故事的走向和叙述方式。他以“质量效应”和“龙世纪”系列为例，阐述了男性和女性角色对玩家态度的影响，以及玩家对游戏世界中的非人类种族的态度是否会引发潜在的种族歧视问题。

风险投资集团London Venture Partners的Paul Heydon则响应了Tim Schafer对独立性的看法，但他同时也批评了一些饱受争议的开发者——特别是欧洲的——未能达到玩家和投资人的期望。“你并不需要巨大的投资和规模庞大的团队，”他说，“你需要的是高速高效地工作、充满新点子、时常审视自己的行动、确保自己的作品面向一个足够大的受众群体，也就是说，你需要真正地从大版图上来考虑。”最后，他不无苦涩地承认，移动游戏的利润增长点更多地来自广告，而非游戏本身。

第二天的第一场场演讲来自Telltale Games，音效工程师Jory Prum和动画美术师Eric Parsons，以及《行尸走肉》的两位配音演员，一路欢乐地向听众讲解了这部章节体游戏从剧本创作到选角再到配音的过程。

曾就职于顽皮狗，现在是南加州大学互动媒介与游戏开发专业的客座副教授的Richard Lemarchand则讲述了他如何从开发游戏转换到教人开发游戏，以及他的早年生活是如何促使他做出这个决定的。

“顽皮狗的创意总监Amy Hennig曾经告诉我，要让一个角色并非坚不可摧，这种脆弱性是非常重要的。正是Nathan Drake的这种脆弱性，才让他的故事如此引人入胜。”他说。

而对于游戏开发教育，Richard Lemarchand认为，“最行之有效的学习，来自于你遇到一个无法解决的问题的时刻，学习其实就是创伤和抵抗创伤的过程……但是只要你对万事万物都抱有好奇心，你就可以创作出任何题材的游戏。”



Grin遗作《最终幻想XⅡ》衍生作品留存资料公开，本作至Grin破产都未公开。

NeoGAF用户DiipuSurotu公布了一款《最终幻想XⅡ》非正传衍生作品的资料，据信曾由GRIN工作室开发，包含众多设定稿、3D模型初稿、场景设计图和动作捕捉模组数据。这款作品是GRIN在《生化尖兵》大失败之后开发的最后一个项目，最终随其破产胎死腹中。



《生化震撼——无限》公布剧情DLC《埋藏深海》，重返动乱前夜的极乐城。

Irrational Games于7月31日公布《生化震撼——无限》的DLC信息，季票将包含一部分为两章的剧情DLC《埋藏深海》，玩家在其中将分别扮演男女主角探索灾变之前的海底极乐城。DLC的第一章将于秋季面市，另外Irrational Games当日还发布了一个战斗挑战DLC《云中纷争》。

华纳公布《蝙蝠侠——阿卡姆起源》典藏版。

“蝙蝠侠”新作将有一款内容丰富的限定典藏版出售，内含蝙蝠侠和小丑手办、80页艺术设定集、角色资料文件、首发限定DLC，使用特典专用铁盒包装，PS3版另有独占附加内容，目前这款典藏版仅在英国出售，索价79.99英镑。



《凤凰计划》Kickstarter众募大获成功。

Kickstarter上首个来自日本厂商的项目《凤凰计划》自开启筹款以来，在9天内就获得了超过55万美元的众募资金，远超其10万美元的目标。开发商Creative Intelligence Arts称，这是一款受日系RPG影响的即时战略作品，开发阵容不乏大腕，连“最终幻想”系列的音乐之父植松伸夫也有份参与。



动视正式公布《使命召唤——幽灵》典藏版，送1080p头戴式摄像头。

在8月15日的《使命召唤——幽灵》多人模式发表会上，动视宣布本作同样会推出硬盒版和尊贵版两款典藏版，今年的尊贵版附送的玩具是一部特别的1080p分辨率的头戴式摄像头。



《Dota 2》国际邀请赛2013落下帷幕，Alliance强势夺冠，Na`Vi功亏一篑。

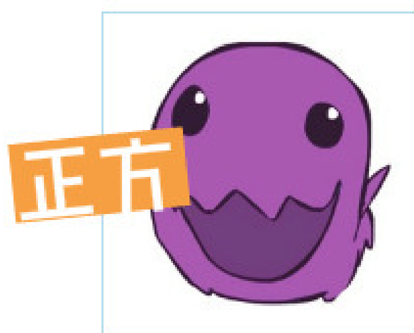
2013年的《Dota 2》年度大戏国际邀请赛8月12日在美国西雅图市贝拉诺亚音乐厅落幕，小组赛和淘汰赛一路横扫的瑞典Alliance战队在决赛中与乌克兰豪强Na`Vi战至第5盘，在大劣势下以一次惊人的换家行动扭转局势并奠定胜局，独享143万美元巨额奖金。中国战队此次表现不佳，包括卫冕冠军iG在内未能有战队杀入前三。

数字时代必将一统，希望又在何方？

数字版权，过于保守？

digmouse
vs.
Blastoise

微软对二手和数字版权政策的让步可以看作是本世代主机数字发行的一个缩影：保守和毫无变化，这样的现状，究竟应该如何看待呢？



digmouse
微软让步，无益进步



Blastoise
玩家权益本已风雨飘摇，何必落井下石

XBLA的出现让数字游戏在主机平台开始发展，而这样的发展还能走多远？



微软最初的游戏授权管理制度很模糊，甚至模糊得让人有些反感。从某个角度来说，Xbox One最初的数字版权管理方案可以说彻底地把游戏的所有权从玩家手中收回了，而换来的是随时随地的数字游戏内容使用，也就是说玩家购买的游戏在安装激活后可以在任何一台Xbox One主机上使用，有点像Steam等PC数字平台采取的方式，还有家庭组共享这个一度给人不小的希望的新功能，但玩家似乎对这样的策略并不是很买账。

如同我在本期的专题中所述，“过去数十年为所有玩家熟悉，被整个产业视作眼中钉却只能半默许半无视的二手游戏交易和分享的潜规则在一夜之间被打破，随之而来的是无尽的攻讦和纷争”实际上这种纷争的背后，站着的不仅仅是玩家和包括微软在内的所有主机厂商，还有GameStop为代表的游戏软件零售渠道商。因为在市场更加成熟的欧美地区，这些渠道商所掌控的二手游戏市场是不可忽视的。

以GameStop为例，玩家将二手游戏卖给门店（Trade-In）除了拿到现金之外还能获得GameStop会员的积分，而这些积分是可以换取诸如折扣之类的奖励的。包括微软在内的厂商必然想要控制这样一个渠道，但问题在于，十几年来玩家自由交易二手游戏的习惯本已被Online Pass等机制侵犯，如果这样的习惯在一夜间被抹杀，很难不引发各种各样的反感。

但从另一方面说，相比Steam，主机市场的数字发行和版权管理其实是落后的，微软这次的服软，对推进主机平台数字市场的前进，并不是一件好事。微软新的家庭金会员共享和数字游戏共享很有趣，这在我看来，应该才是未来的主机平台数字版权的方向，至于索尼，保守的他们敢不敢踏出第一步，就很难说了。P

索尼、微软和任天堂在过去几年一直把二手作为对他们权益伤害最大的眼中钉肉中刺来看待，其威力甚至大于盗版，当然这也有国外刷机破解不易，甚至要冒法律风险的原因。

不过这里要问一个问题：玩家为什么要去选择二手？

不言自明，Xbox 360和PS3时代正式将主流3A大作的售价从49.99美元提高到了59.99，20%上涨率已经超过通胀了，这其中有开发成本上涨的因素，实体店的渠道、运输和宣传等费用同样要玩家来掏包，加上初期Games on Demand和PSN的数字发行并不完善，大量昂贵的实体游戏让玩家并不觉得物有所值。

所以二手和租赁成为了大量玩家购买游戏的重要渠道，也让GameStop等门店建立起了一整套产业链，主机厂商想把它们攥在手里理所当然。

但这并不能以牺牲玩家利益作为代价，按照最初的微软二手激活计划，玩家需要向指定门店交费才能激活二手游戏，这其中多出的渠道和利润费用是否又需要玩家掏？不得而知，但我宁愿向坏的一面去想。

2008年经济危机之后，不论是厂商还是作为普通民众的玩家的日子都仍然在恢复之中，作为弱势群体的玩家没有理由再为这种行为买单。规范二手交易和租赁市场的初衷是好的，这一点不能否认，但这样一刀切的粗暴手段是否经过了深思熟虑？或许微软的让步是激进政策得到冷却的结果，这个吃相并不好看，但能听从玩家的意见，对这样的大型企业来说不算容易。从PR的角度来说，微软的这次让步对形象是不利的，但至少尊重玩家权益这一点，值得鼓一鼓掌，这样的改变，可以让时间来证明。P

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn　美术编辑/Doris

巫半妖神
半神巫妖
潜心研究欧美RPG理论

要看的是啥？不就是奥特曼打小怪兽？

机甲！机甲！

机甲的最好状态，就是永远是一个梦。因为它的身上最光辉之处不是它的伟岸，而是凝聚在其身上的想象力。

想上次赶零点首映场还是N年前的《星球大战前传Ⅲ》，在影城楼下就看见一帮人风风火火往影城里涌，回想起来里面真有不少谢耳朵一样的人物——有脑袋上戴着波巴·菲特头盔的、有拿着劣质廉价光剑的。

只不过戴着波巴·菲特头盔的一不小心撞到了柱子上，拿着廉价光剑对打的那几位老兄看上去还算比较帅，不争气的是没撑几分钟光剑就被打折了。虽然二了点，但好歹还有点铁杆影迷的“职业精神”。

这次我心血来潮决定去赶《环太平洋》的零点首映，和上次想尽早看到阿纳金转变成维达不同，似乎没什么太好的理由。CG光影技术的革新？和我有什么关系！两亿美元的投入？再多投入的电影我也看过！

那么就剩下一个理由了，煽情一点说就是——儿时的机甲梦。

像咱们这样的80后，小时候还算比较幸福，什么《忍者神龟》《变形金刚》《天空战记》一个没少看。

那时候的我们梦想多了去了，上课时脑子经常穿越看来也实属正常。一会儿喊一声“依莫拉萨”变成了八部众，一会儿又喊一声“汽车人，出动！”把自己脑补成擎天柱，而还有一部分时候，我们幻想着坐进巨大机甲的身躯中，去拯救世界。

所谓机甲，其实是和老美的机器人有着本质的区别的。机甲起源于日本，第一部机甲漫画诞生于1958年，漫画大师衡山光辉的《铁人28号》开创了风靡至今的机甲文化。

《铁人28号》讲述了一个日本二战末期制造出的巨大机甲的故事，这个原本为了战争目的造出的机甲还没来得及上战场，二战就结束了。十多年后，一个少年偶然得到了它的遥控器，于是操纵着这部巨大的人形机甲踏上了熟悉的拯救世界之旅。

这部动漫为后世的机甲文化界定了一个不可动摇的基础定义——机甲没有灵魂，必须靠人类操纵。

细想想，这和老美的那些机器人形成了鲜明的对比，老美总是在幻想着有一天机器人拥有了自己的智能甚至灵魂，像《终结者》《变形金刚》，他们总觉得自己有一天能开发出媲美人脑的AI，谁叫他们发明了第一台计算机呢。

不过说了这么多，这部电影看得我还算血脉贲张，删了一堆原本应该必不可少的文戏——比如对怪兽入侵的铺垫以及描绘，这在老美的大片尤其是灾难片里不是很常见么？一堆略显重复的武戏，让我觉得《环太平洋》和《阿凡达》一样只是一部技术展示影片。

但是好歹这部电影圆了儿时的机甲梦，小时候看机甲无非是动漫和日本低成本电影，像《奥特曼》，那劣质的特效不能满足我对机甲在摩天大楼间大战怪兽场景的幻想。不过这次好了，从海底到城市，儿时脑海中机甲大战怪兽的场景全都出现了，并且是以人类能做出的最完美的特效的姿态出现的，也算对得起我赶夜场那几十个哈欠了。

后来又听说有人研究出在现实中造出《环太平洋》里那样的机甲是可能的，需要如此如此云云。

不感兴趣！

机甲的最好状态，就是永远是一个梦。因为它身上的最光辉之处不是它的伟岸，而是凝聚在其身上的想象力。我们幻想着机甲，其实真正喜欢的是凌波丽与明日香，这不正是日本机甲文化的精髓么？机甲不需要灵魂，人才会有灵魂，机甲只是人之精神的表象。

做成现实武器？天啊，那该会有多无聊！



剧情？逻辑？对不起，要的只是大机器人揍怪兽的爽快感！



CaesarZX
把自己黑死的话，能上天堂吗？

宇宙，最后的边疆

你怎么认为，史波克？

画面背景浩瀚的星海中轻灵的几点仿佛星光闪烁的声音，仿佛在蒙昧的漫漫长夜后，人类睁开双眼，重新望向宇宙的未知。

自幼儿园时代起，退休在家的外公外婆每天都会用录像带帮我录下我要看的每一部动画片，我每周最期待的时刻，就是每周日能到外婆家看一整天的录像。《星球大战》（这并不是Star Wars，而是《麦克瑞一号》的大陆译名）《布雷斯塔警长》和《神勇小白鼠》，到后来的《太空堡垒》《北斗神拳》《特种部队》……那几十盘录像带中录下了不计其数的欧美日本动画片，伴我度过了从幼儿园到小学的7年时光。在这些录像带中，有一部动画片是那么别致，以至于我会将它与其他打打闹闹的动画片区别开来。

“太空，最后的前线。这是太空船‘进取号’的一次航行。它在5年内的任务，是探索陌生的世界、寻找新的生命和新的文明，前往人们从未探索过的地方。”

这是动画片《星际旅行》经典国配的开场白。画面背景浩瀚的星海中轻灵的几点仿佛星光闪烁的声音，仿佛在蒙昧的漫漫长夜后，人类睁开双眼，重新望向宇宙的未知。

“星际迷航”系列影视作品中，最先为中国大陆观众熟知的作品并不是1966年的电视剧《星际迷航——原初系列》，也不是《星际迷航——电影版》，而是动画版《星际迷航——动画系列》。这部动画剧集由Filmation公司制作，除切可夫之外，配音演员都是电视剧的原班人马。该剧于1973至1974年间在NBC电视台播出，总共两季22集，每集半小时。该剧1975年获得艾美奖最佳儿童剧奖，这也是“星际迷航”系列第一次获得艾美奖。

从1992年8月2日开始，这部动画的中文配音版在曾经的上海一台（现新闻综合频道）15：18首播，每天一集。它让大陆观众（当然主要是儿童）第一次记住了“进取号”太空船、柯克船长、尖耳朵史波克、老骨头麦考伊医生……片中每一集片头音乐之前，旁白都会说出本文前面的那一段话。

尽管有满满一橱的录像带可供我选择，可小学暑期寒假中的我总会反反复复看《星际旅行》的每一集，甚至最后到了能完整背出所有重要台词的地步，哪怕当年有许多中文对白的内容压根听不懂。尽管此前看过许多儿童科幻作品，但这部动画片却构成了我对外星人的初步概念：外星人并不是一个个头戴鱼缸招摇过市的小绿人，而是神秘莫测、似友似敌的一种智慧形象。

自从港台翻译伴随盗版VCD进入大陆后，这个系列的正式译名在大陆逐渐进化为“星际迷航”，并且迅速为大陆观众普遍接受。这本身无可厚非，但《星际旅行》的先入为主总是令我无法释怀；在与多位美国人交流后，我得到了多年来一直都想证实的一个猜想：美国海军从18世纪就开始服役的历代军舰名中，“USS Enterprise”这个词的意思并不是“企业”，而是“进取”，但这当然是无法改变“企业号”早已成为中国官方译名这一事实的。

如今，最后一艘叫“Enterprise”的核动力航母CVN-65已经退役了，但注册号为NCC-1701的USS Enterprise星舰依然还在娱乐界服役，而“进取号”这个早在动画片时期就已经翻译准确的名字，一度被港台的“企业号”所取代，令人感慨那个虽然信息不畅但却彰显译者精神的时代。不过最终，在最新一部《星际迷航——黑暗无界》的大陆公映版中，“进取号”这个译法还是回归了，这对任何中国Trekkie来说都是一种安慰和释怀。

管他呢，爱怎么翻就怎么翻。你怎么认为，史波克？



这部动画片是许多中国观众第一次接触到“星际迷航”系列



罗萨
罗主任依旧在砍省悄悄地活着

大城小爱？小城也有大世界

大城市，小人物

有人追捧着大城市的狂热，也有人享受着小地方的安宁，每个人都在做着自己的选择，无论是对还是错。

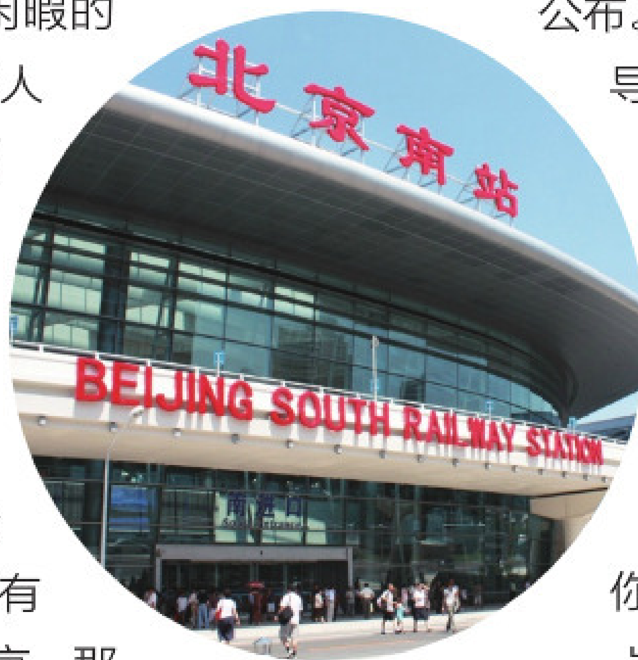
我16岁的时候第一次来到北京这座城市，当时怀着一种十分激动的心情。因为爷爷年轻的时候曾经去过北京。在我的童年时期，爷爷总给我讲述着北京的各种美好，使得神圣的天安门在我幼小的心灵中深深扎根，令我很有一睹为快的冲动。

可惜当年我不幸把来到帝都的第一脚落在了北京南站的土地上，必须说，十多年前的北京南站实在是太可怕了，如今我只是回忆，都仿佛能闻到空气中的霉味，看到一片片脏兮兮的所在。于是怀揣着失望，我在北京邮电大学的破宿舍里充分发扬了一把砍省人民的优良传统，灌上了几瓶啤酒，还对路过的夏令营参与者，西南某省人民以“看什么看”的罪名施以必杀攻击。

西南人民很快就纠结了同伙过来砸场子，所谓英雄惜英雄，好汉惜好汉，我们几个傻了吧唧的家伙迅速以“不打不相识”为借口痛饮到天亮。在一片黎明的混沌之中，我们坐上了小巴，在模糊中听到导游说今天我们要去参观升国旗仪式，还有故宫、北海公园什么的……结果这一天的行程，我至今也只记得一件事，几个浑身酒气的少年在能够远远看见天安门的不知道是什么地方的地上睡了一整天。醒来的时候有一个哥们总结了一下，说我们几个在伟大领袖的眼皮底下就这么呼呼睡了一天，应该有记者给咱们的不雅举动拍下来了吧，咱们明天应该都能上《新闻联播》。

结果第二天我们完全没有在《新闻联播》中找到自己，我们甚至在报刊亭买了若干种畅销报纸，找遍了所有的版块，但都没有发现我们的存在。最终我叹了一口气，装着大人的口吻说：“北京，太大了，而我们，太小了。”那一次的北京之旅实在算不上愉快，我开始厌倦起北京的大，也开始认识到自己的小，我手握着“不到长城非好汉”的纪念币回到我生活的小地方，继续着自己在小地方的小生活。

后来我上了大学，每一年都要从北京倒车，我会利用闲暇的时间去王府井看看城里人的精神面貌，也会在西单的图书大厦寻找自己的味道。对于这频繁来回回的帝都，我只是个过客，我在这里停留时的状态也始终像是保持沉默。直到有一天，我再一次来到北京。那时我刚刚工作不久，对未来还充满了期待，在一次例行述职中，我被某位领导有幸相中，给了我一个留在北京发展的机会。



只是我并未答应得那么快，我给自己和领导都留了一个晚上的时间去考虑。我在劲松那边儿就那么一直傻傻地站着，不时拿起手中的空可乐瓶喝上那么几口。在某一个瞬间，我把自己的身影和《灌篮高手》中的三井寿重合了，我轻声哼着Wands的《直到世界的尽头》，脑袋里却在想着倪匡笔下一篇叫做《玩具》的小说。我看着往来的行人匆匆走过，想着这些小人物的命运正在被这座大城市无情地碾压，我心中有一种说不出的恐惧，很快就选择了逃避。

就在前不久，2013年的8月，我来北京参加公司内部的晋升面试。我从潘家园地铁站下车就开始欣赏起两边的风光，来自全国各地的“北京人”都在这里生活着，拜潘家园这块宝地的文化气息熏陶，不少北京爷们儿正在“赌青皮”，我感觉这种玩核桃的方式像极了“暗黑破坏神”系列中的赌博系统，只是在这里获得暗金装备的几率要比游戏中还要低上不少。我不是一个敢于赌博的人，但我很喜欢赌徒的那种炽热眼神。

我面对的是3个面试官，不到半个小时的沟通，结果有可能在一个星期后公布。面试后一个总监级的领导拍拍我的肩膀，略带遗憾地对我说，如果你当年来了，也许就没有现在的我。我对领导笑了笑说，这个大大的城市留不下小小的我，可当年那个小小的你却能容下这座城市。

岁月这个东西非常牛X，它能让你逐渐去看透过去的事情，当然前提是你得愿意去用自己的头脑去思考一些东西。我在《大航海时代Online》的世界里曾经停留过很长很长的一段时间，我在塞维利亚这样的国际大都市见到过商人的忙碌，也在法古马斯塔这种小地方见到过冒险家在发呆，有人追捧着大城市的狂热，也有人享受着小地方的安宁，每个人都在做着自己的选择，无论是对还是错。

我开始对大与小的概念慢慢地模糊混淆，正如女人们都在不断用力地追求一种叫做安全感的东西，男人们也在寻找着属于一种叫做归属感的圣药，如果你能在生活中寻找到这个东西，那么恭喜你，无论这座城市是大是小，你个人是大是小，那一切已经都不重要。

这一次离开北京的时候，有一个老友过来送我，他在北京漂了也有10年了，屡战屡败却又屡败屡战。我隔着长长的队伍向他打最后一个招呼，握一下拳，嘴型说了一声“加油”。老友并没有回话，他只是竖起了右手中指，比了比地，又冲向了天！P



跨越次世代

有关游戏机和游戏人

策划/本刊编辑部
执笔/亚古Coallin、digmouse、S.I.R.、无声畅游、Nemo



推开次世代大门
2013年E3展会手记

本节撰稿/亚古Coallin

2013年的E3展，于6月12日在老地方——美国洛杉矶会展中心拉开大幕。今年的E3电玩展是近年来较为特殊的一届，原因大家应该也都猜得到——微软、索尼两家的新游戏主机已经蓄势待发，在这次的展会上，新主机以及它们的游戏作品将作为主角，得到最大程度的曝光。上世纪90年代，PS、SS等主机把玩家带入了光盘与3D游戏的时代；21世纪初，我们惊叹于PS2主机的性能；2005年及次年，微软Xbox与索尼PS3将我们从480i时代带入了720p高清游戏时代，任天堂Wii主机则用体感征服了玩家，这之后一路走来，我们见证了电玩游戏网络联机时代的崛起，见证了体感游戏百花齐放，见证了手游与社交游戏的逆袭。站在下一个时代的交叉口，这次E3展的宣传语最能够传达我们的心情：WHAT'S NEXT NOW——未来的面貌如何，现在就为大家揭晓。

作为一名电玩媒体人，今年我有幸能够第一次参与到E3盛会之中。在美国停留的这5天时间，感受到电玩业界的前线信息洪流，现在回想起来，也是感慨万千。这里也将自己本次E3之行整理成文，将见闻与心情，一并与大家分享。

抵美准备及展前的种种

E3电玩展是面向业界内的展会，可以获得参加资格的人员为游戏开发商、发行商、电玩零售商、媒体人士等，公众如果想要参观，则要掏将近上千美元的费用，获得参观者资格。这次笔者是以媒体身份参加，在长达两个月的准备周期中，完成了注册、发申请邮件、等待对方审查资格等琐碎的流程。

在预定的出行时间前两周，邮箱中终于收到了主办方发来的确认函，这也意味着申请通过，而邮件中的条形码，就是到场换取入场资格的重要证明。

这次E3之行是笔者第二次赴美，不得不说十几个小时的国际航班对人的精神、耐力实在是一种考验，加上轰鸣的引擎声，整个旅途几乎就没合过眼。咱倒是非常佩服机舱中排的某位仁兄，从登机后就开始呼呼大睡，直到在洛杉矶国际机场落地才起身（似乎连厕所都没上过？！）……

不过洛杉矶的天气和北京形成了强烈的反差，天出奇地蓝，阳光明媚，令人精神为之一振，甚至忘记了时差带来的











1.2013年E3宣传图，本届展会的宣传语是“WHAT'S NEXT NOW”
2.星光大道的活人雕塑与背后的E3广告
3.西厅玻璃幕墙上被巨大的PlayStation Logo占据
4.南厅广告黄金位置则属于EA的《战地4》
5.会场外最显眼的莫过于连接两厅之间的育碧《刺客信条Ⅳ》超宽幅广告
6.媒体中心，记者们的战场









7.Galen Center外的队伍长龙
8.微软发布会会场内
9."潜龙谍影"系列制作人小岛秀夫亮相
10.拥有众多新游戏特性的《星火计划》
11.超级跑车现身微软发布会会场，为《极限竞速5》造势

疲劳。在乘车前往下榻处的途中，笔者路过了著名的好莱坞星光大道，这里已经被E3电玩展的广告入侵，道路两边的路灯杆上全部是E3宣传图和Square Enix的《雷霆归来——最终幻想ⅩⅢ》的游戏广告，雷霆姐造型十分闪亮。

抵美时间距离E3展会开展还有一天时间，不过并没有时间松懈，因为几家大厂的媒体发布会都安排在了开展前一天，在此之前笔者选择先去完成E3展会的入场手续，顺便踩点熟悉会场。

洛杉矶会展中心位于洛城市中心，紧邻着万豪酒店与NBA湖人队主场斯台普斯体育馆。今年E3展会场在会展中心的西厅与南厅举行，西厅参展商为微软、索尼、任天堂等几大第一方厂商阵容，南厅则是EA、Square Enix、CAPCOM等几大第三方厂商阵容。

登记手续在西厅二楼完成，前面提到的条形码就要在这里派上用场了。今年的E3入场证广告被Atlus包办，其中PSV的《龙之皇冠》恐怕又会是一款口碑神作。登记完毕后顺便感受了一下会场内的媒体中心，这里每日有免费的咖啡以及午餐提供，舒适的沙发也让在这里写稿成为了一种享受。

接下来终于可以休息了，不过这也仅仅是暴风雨开始前的宁静，我们的E3之旅才要正式开始。

展前发布会现场记录

为期3天的E3展是盛会的主要部分，但来E3，几大厂商的展前发布会一定也要列入重点关注之中。每年E3开展前日，微软、索尼、任天堂以及后来的EA、育碧等第三方游戏厂商，都会召开自己的媒体发布会，公开未来的路线蓝图。今年的E3任天堂破例没有举办展前发布会，而是通过自家的网络视频"任天堂直面会"来公布最新的游戏阵容。这次笔者拿到了微软和索尼两家发布会的邀请，可以前往发布会现场感受新主机的火热首秀，不过遗憾的是两家发布会在同一日举行，时间有限，EA、育碧两家第三方大厂只能放弃了。

这次微软将展前发布会的地址选在了南加州大学（USC）的Galen Center体育馆。当地时间6月10日一大早，笔者就搭车前往Galen Center，以错开洛杉矶的早高峰拥堵。到达USC的时间才8点，但体育馆外已经排起了长长的队伍。

等了一个多小时后开始入场，微软发布会会场整体采用了Xbox的绿色调，组合投影屏幕看起来十分霸气。

今年微软发布会主题全部围绕新主机Xbox One展开。前不久，微软曾经承诺今年的E3发布会将完全回归游戏，它遵守了这个诺言。整场发布会完全围绕即将登陆Xbox One主机的大作阵容展开，发布会以《潜龙谍影Ⅴ》的华丽宣传片开场，小岛秀夫登场掀起了场内第一个高潮。此外微软当家竞速游戏新作《极限竞速5》也在发布会上公开，甚至场内还搬来了一辆超级豪车迈凯轮P1，大手笔令人咋舌。

针对Xbox One的众多新特性，发布会上也用大量新作进行了说明，例如用上次世代机能的《崛起——罗马之子》这款作品可谓画面典范，而关于全新体感Kinect 2.0和游戏机跨智能手机、平板的Smart Glass互动功能，微软还在发布会现

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

场演示了《星火计划》这款作品，它利用到玩家的身体动作和第三方设备，在游戏世界中进行实时的反馈。

这次微软在Xbox One主机上投入力度十分之大，不光有上面提到的这些大作撑场，还有《丧尸围城3》和《我的世界》Xbox One版、《泰坦降临》等备受业界关注的游戏作品。此外，发布会上除了不断的砸出大作，微软也没忘记给本世代带来点料——Xbox 360主机也即将推出缩水纤薄版投放市场。虽然电玩业界近年来一直疲软，但是新的世代到来，总是会对厂商、玩家们注入一丝新鲜活力。

接下来，索尼展前发布会定为同日下午4点，在著名的洛杉矶阵亡将士纪念体育馆举行。其中发布会主场为6点开始，前两小时在体育场边的露天停车场举行自助酒会，为业内人士提供交流场所，同时也避免大家饿着肚子进场参加发布会。在享用了美餐之后大家纷纷入场，6点整发布会正式开始。笔者的感想是……虽然之前说微软的会场豪华霸气，但是这里则完全被索尼秒杀，超宽的拼接投影银幕和PS主色科技蓝灯光营造出梦幻般的氛围，场地也要大上许多。笔者身后坐了一排来自索尼中华台北地区的员工，聊天得知他们也是作为与会者入场的，对发布会内容完全不了解。看来这次索尼的保密功夫还是相当到家的。

索尼发布会的风格一向是先回顾历史再展望未来，开场后我们先看了一遍PlayStation的发展史，然后话锋一转，PS4主机闪耀登场，这也是新主机首次正式亮相，倾斜硬朗的造型褒贬不一，但是笔者非常中意这种前卫设计。

接下来整场发布会风格和微软不约而同地走向了纯游戏发表，PS4平台《杀戮地带》《竞速俱乐部》《恶名昭彰》等当家大作自然是少不了的，NBA明星也被搬来为第三方体育作品《NBA 2K14》造势。此外，Square Enix期待已久的《最终幻想V13》竟然直接升级为《最终幻想ＸＶ》登陆PS4主机，可谓是个重磅消息（但之后便证明并非独占）。

不过这次索尼依然将PS3主机作为了重点对待，《最后生还者》《超凡双生》等备受瞩目的新作在发布会上又一次亮相，年底的《GT赛车6》也是很快要跟大家见面了。这次发布会PSV掌机的内容并不多，除了《最终幻想Ｘ/ＸⅡ》《花》以及“战神”系列等经典游戏高清移植之外没有见到太多新作。

发布会的高潮部分则在快结束的时候揭晓，PS4主机强调将不会限制二手游戏、无需联网正版验证，显然这是对此前微软要求Xbox One主机24小时至少联网一次进行验证等措施的直接回击（E3后微软迫于舆论压力取消了此项政策）。而低于Xbox One整整100美元的售价更是锦上添花，全场为之欢呼，笔者身边的几名老外直接表示“索尼就是赢家”。

纵观微软和索尼，我们会发现今年两家展前发布会都直接告诉玩家“新主机，我们只谈游戏”，这无疑是一个大好的现象。在被手机社交游戏逆袭后，家用机吸收了网络社交的精华，回归游戏本质，正是众望所归。两台新主机布局基本明朗，微软方面已经放弃对玩家进行强制联网监察限制，虽然Xbox One价格比PS4高出100美元，但它默认会搭载新一代Kinect体感。PS4主机则拥有低廉的价格和华丽的游戏阵容。此外笔者依然要强调，虽然PS4主机打出“不会限制二手交易”的卖点，但其实游戏捆绑一次性联机码等措施应该依然存在，这点实质上与本世代没有太大区别。

任天堂方面，今年并没有为我们带来展前发布会，而是通过网络视频推出任天堂直面会公布新作阵容。沉寂了











12.索尼发布会前的自助酒会
13.索尼发布会开始前下方有一排小屏幕，真人演示PS4主机新作
14-15.PS4主机真面目和PS4主机价格揭晓，业界良心
16.发布会的游戏展示环节，贝姐强力归来

半年之久的Wii U主机即将迎来《马里奥赛车8》《塞尔达传说——风之杖》《异度之刃2》《猎天使魔女2》等超豪华新作，不得不说阵容也是十分空前的，3DS方面，相信《口袋妖怪X/Y》的销量根本用不着担心。

Wii U主机是次时代最早推出的游戏主机，但是这段时间阵容一直匮乏，大家也一直在期待任天堂能有所表现，这次直面会果然不负众望，新作关注度立马爆表。

这次E3的几场展前发布会，不知道读者们有没有观看直播或录播视频呢？对笔者自己来说，能够第一次感受到现场的火热气氛，在聚光灯下为自己喜欢的游戏而欢呼鼓掌，实在是非常幸福的事情。在这种时候，机能之争、阵容之争，都可以放到脑后，重要的是可以先作为一名纯玩家来感受这份激动的心情。

发布会之后，E3大展将正式开幕。这也是接下来3天时间笔者的主要目标：第一时间接触新主机、试玩新游戏，踏破展会现场！

游戏厂商展台见闻

发布会后第二天E3大展正式开幕，笔者在媒体登记时已经大致了解了今年展台的分布。开展第一天，正式入场时间为正午12点，不过笔者还是早早就来到了西厅，想要抢在排队的队伍前面第一时间入场。

在等待开展的过程中，队伍前方不断有新闻媒体的摄影机出没，每次都会引起人群骚动，大家纷纷比起手势欢呼，笔者排在队伍最前，上镜率极高，颇为兴奋。12点临近，人群早已按捺不住，门口红线撤去的一瞬间，笔者便被人潮推进了场内。E3 2013，I'm coming！

下面我们就一起来看看这次展会中参展厂商的情况。入场后第一时间自然要奔向微软、索尼展台围观新主机的情况。这次微软展台将展出核心完全集中于Xbox One主机，不光有新主机的机体展示，新作也都提供了试玩或者演示的部分。而发布会上亮相过的超级跑车则被搬到了展台现场，引来众多人围观。

索尼方面则有要跟微软硬碰硬的架势。不仅展台设在微软隔壁，甚至现场的醒目区域也放上一辆跑车助威。不过，这次索尼展台核心内容基本全部向PS3靠拢，出展的《GT赛车6》试玩区域全部放置红色豪华驾驶舱，《最后生还者》等试玩区域也排起了长龙。展台跃层区域还送起了PS+会员资格和纪念品。相比之下PS4试玩游戏则并不多，几款大作还需要以媒体资格预约才能试玩，侧重点显然还是放在了本世代。

任天堂展台则非常特别，除了展出《猎天使魔女2》《马里奥赛车8》等Wii U大作之外，展台还以各种游戏主题布景来装扮，参展观众们还可以互动，俨然一副要把这里打造成游乐园的架势。3DS掌机新作也一起亮相，展台中还用圆形抽奖区域将游人隔开，凡是试玩的人都可以抽到纪念品。任天堂也是这次展会上互动环节做得最丰富的厂商之一了。

西厅除了上面提到的三大第一方厂商之外，还有许多硬件周边厂商以及网游厂商参展，例如大量品牌掌机、家用机游戏主题周边非常能调动人的购买欲——不过不用担心你的钱包，因为大部分参展商在E3展台上的产品都是非卖品，必须得等产品正式发售后才可以买得到。

逛完了西厅，我们再去看看南厅。这里是大量第三方厂商汇集的地方，而且各家展台也都很有自己的特色。EA将《战地4》作为自己展台的主打内容，摆起了分组竞技擂台，展台灯光效果也极为华丽。CAPCOM方面最引人注目的莫过于《丧尸围城3》的布景，破败的街头一角，铁丝网中丧尸正龇牙咧嘴地冲外面的围观群众咆哮——真是辛苦了演员们呀。KONAMI则携旗下即将发售的3D动作大作《恶魔城——暗影之王2》登场，德库拉伯爵的雕像惟妙惟肖，后面试玩台的布置也非常有意思。

独立游戏作为近年来很火的一个分支，E3电玩展也专门为它们开辟了一块空间，叫做Indiecade。来自五湖四海的独立游戏开发者们在这里汇聚，彼此交流开发感想，参会者也可以来这里一起聊聊游戏，看看他们手头的作品，未来这些游戏中的某些甚至可能会成为一款明星系列呢。

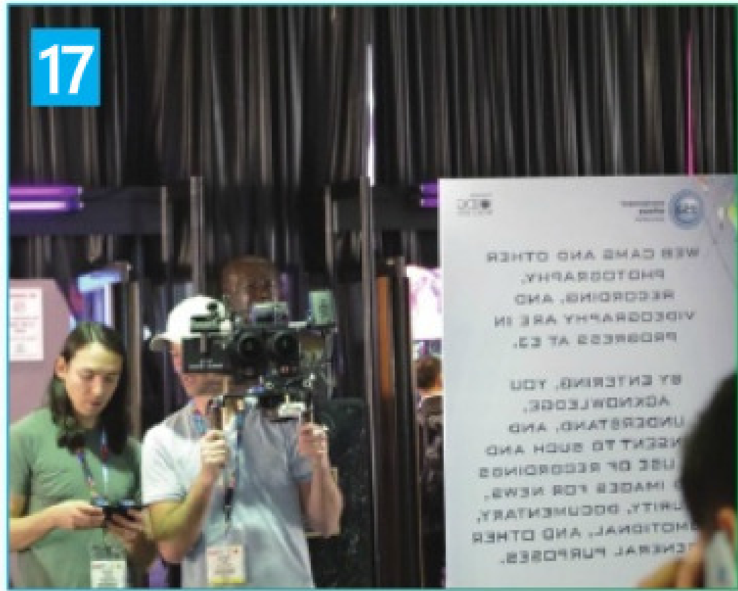
此外每年展会的复古区域也不能错过，这里汇聚了电玩史上各种著名的不著名的、奇葩的稀缺的游戏主机，而且很多还可以现场试玩。只是不知道你能认出其中多少呢？

除了上面提到的这些，还有其他一些大厂也在展会上抛头露面，像《最终幻想X/X Ⅱ高清版》《看门狗》等大作试玩也是不可或缺的。南厅还有巨头NVIDIA参展，为我们带来即将发售的安卓游戏掌机Shield的试玩体验。

E3展会游览花絮

这次E3展会出展的展台方面，很大的一个特点是我们没有看到多少手游。手游作为这几年非常兴旺的一个分支，从一开始大家所认为的抢占家用机、掌机用户群，到现在用户群基本已经独立出来，接下来也有单独的展会来容纳手游厂商们发表内容，所以E3电玩展反而已经不是手游的战场。这对传统电视游戏玩家来说也是个好消息，电视游戏市场被手游挤占的担心，个人认为也可以放下了。

今年微软和索尼的新机在展会上的表现也很有看点，两大厂商直接比拼展台豪华程度，但是不像微软的放眼未来，索尼将目前重点仍然放在了PS3上，颇有还能再战十年的架势。此外从各大厂商的展台来看，众多沉寂已久的新作重新浮出水面，一个新时代的到来，势必会掀起一场电视游戏的风暴，届时低迷的业界也会受到些许刺激，要乐观地看的话，PS2时代游戏阵容百花齐放的场面，也许会以另一种形式——例如随着网络下载发行越来越得到认可、独立游戏不断崛起——在新的时代重现。















17.用3D摄影机记录E3开幕盛况的记者
18.开展后入场的人潮
19.排队等待试玩Xbox One格斗新作的玩家们
20.新Kinect体感演示
21.索尼展台也有豪车加持，和微软比哪个酷？
22.《GT赛车6》的豪华驾驶舱
23.3DS抽奖与试玩区域
24.丰富的第三方周边产品
25.展场里霸气的德库拉伯爵等身大小模型
26.NVIDIA的Shield掌机
27.完全不搭界的3名Coser合影，他们是参展商
28.2014年，老时间，老地点，不见不散

要在3天时间里将全部参加E3的厂商展台走访一遍可不是一件容易的事情。不过偶尔，笔者也会以一名纯玩家的心态来审视展会。E3电玩展并不对公众开放，但是到场的人们，不管是来自媒体、经销商还是开发商，我想大部分人都会以一名游戏玩家的姿态出现。你会看到挂着参展商胸牌的人在试玩台前排队试玩游戏，也会看到媒体人员穿着Cosplay服装四处与人合影。这让展会也多了几分乐趣。

对笔者来说，游历在E3会场给自己留下深刻印象的另一件事情是，如果和别人提起自己来自中国，那么对方多半会惊讶的表示：从那么遥远的国度赶来，真是很厉害的事情！在和微软展台工作人员自我介绍后，对方甚至很愉快地安排插队体验Xbox One新作，让笔者颇为意外。在这里，不管中国的电玩市场状况如何，当你置身于E3会场中的时候，你就会感受到作为一名玩家，被平等对待的幸福。

2013年E3电玩展出展厂商达到230多家，大约5万人参加了展会。笔者作为其中之一，见证了次世代主机的首次亮相，并接触到了琳琅满目的前沿游戏技术与新作。今年的E3电玩展将为玩家们开启一个新时代的大幕，正如前文中已经提到的，手游市场正表现出和电玩市场分离的倾向，而吸收了互联网社交经验的传统电玩，是否能够为玩家们带来新的游戏盛世呢？笔者对未来也是充满了期待。

E3电玩展，明年此刻，依然不见不散！

两极格局篇
新世代，新在何处？

本节撰稿/digmouse、S.I.R

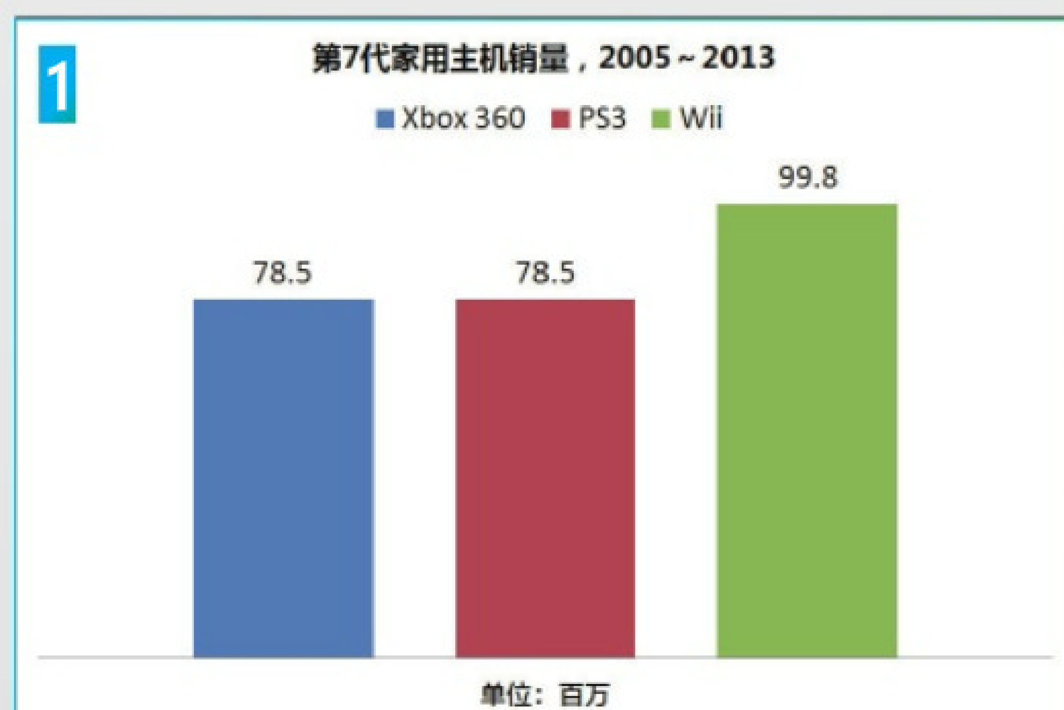
在迟到的E3游记之后，我们要进入正题。这是首届次世代主机全体亮相的E3，从这届E3开始，我们终于可以渐渐把握下个世代游戏产业的脉搏。本专题将从4个或大或小的不同角度去解析E3和E3之后的全球游戏业趋势。

对微软和索尼而言，今年的E3意味着这两家厂商自2005年起日趋白热化的主机话语权之战以一个平局结束了，这个世代市场和金钱的赢家是任天堂，3DS和Wii无敌的销量数据不容置疑，但从趋势和格局的角度来说，微软和索尼获得的眼球效应是明显高于任天堂的，后者坚持的纯粹游戏娱乐的路线的确抓住了大批原本不属于主机游戏玩家的用户，但任天堂在高清世代技术实力和基于网络的商业架构的缺失，会让他们或早或晚在这上面交学费，而从马后炮的角度来说，Wii U的惨状，恐怕正是这笔学费的一部分。

微软vs.索尼

Xbox 360的销量在2013年最终被PS3追平和赶超，但相比初代Xbox可怜的2000来万销量，进入市场最晚的微软在这个世代几乎扳倒了巨人索尼，从战略意义上说，虽不算胜利，但在初期三红危机的威胁下，能最终站稳脚跟，也足够为他们建立起高昂的信心和斗志。虽然围绕Xbox One的种种谜团到现在都没有彻底解开，但在这个阶段就为迷惑缠身的微软新主机盖棺定论还为时尚早。PS3则是低开高走，高昂的售价和疲软的第一方游戏阵容在不短的时间里让PS3沦为市场上最廉价的蓝光播放器（实际上现在也仍然是性价比很高的蓝光多媒体中心），好在最近几年索尼第一方工作室开始发力，《战神Ⅲ》《神秘海域2》《神秘海域3》等一线大作逐渐让PS3的第一方游戏站住了脚跟，今年PS3更是有《最后生还者》《超凡双生》和《GT赛车6》等顶级独占大作面世，让Xbox 360和Wii在生命末期孱弱的独占阵容相形见绌，PS3或许还能再战10年，而PS4依靠更强大的硬件性能、更低的售价和更宽松的二手游戏政策立刻占据了一票骑墙派玩家的心。

微软5月末发布Xbox One时遮遮掩掩，对游戏阵容几乎闭口不谈，翻来覆去翻炒多媒体中心和电视服务等和游戏主机身份无关的附加功能，显示微软进一步占领客厅、将下一代Xbox打造成娱乐终端，而非单纯的游戏主机的决心。在Xbox 360生命周期的中段，微软已经通过大量广告服务和非游戏内容的提供开始着手实施这个方案，但限于设计理念和系统性能，这个设想在Xbox 360上未能真正实现。很显然，









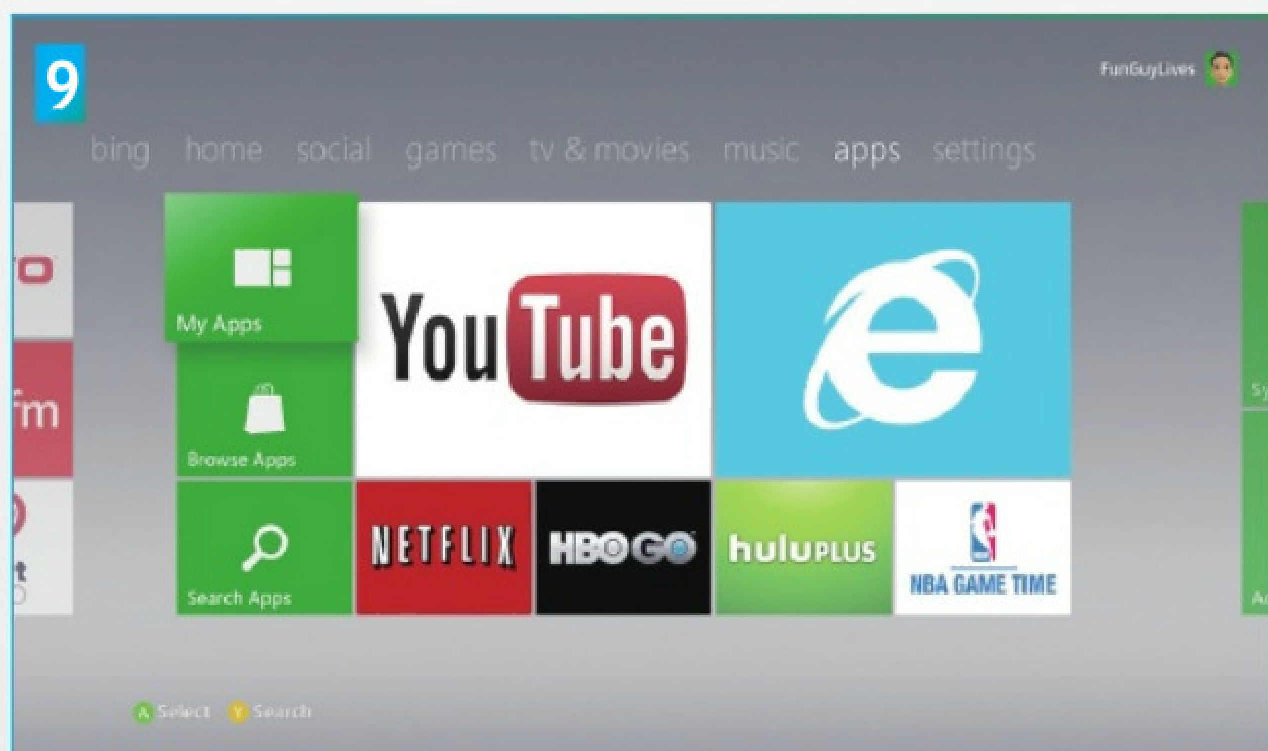


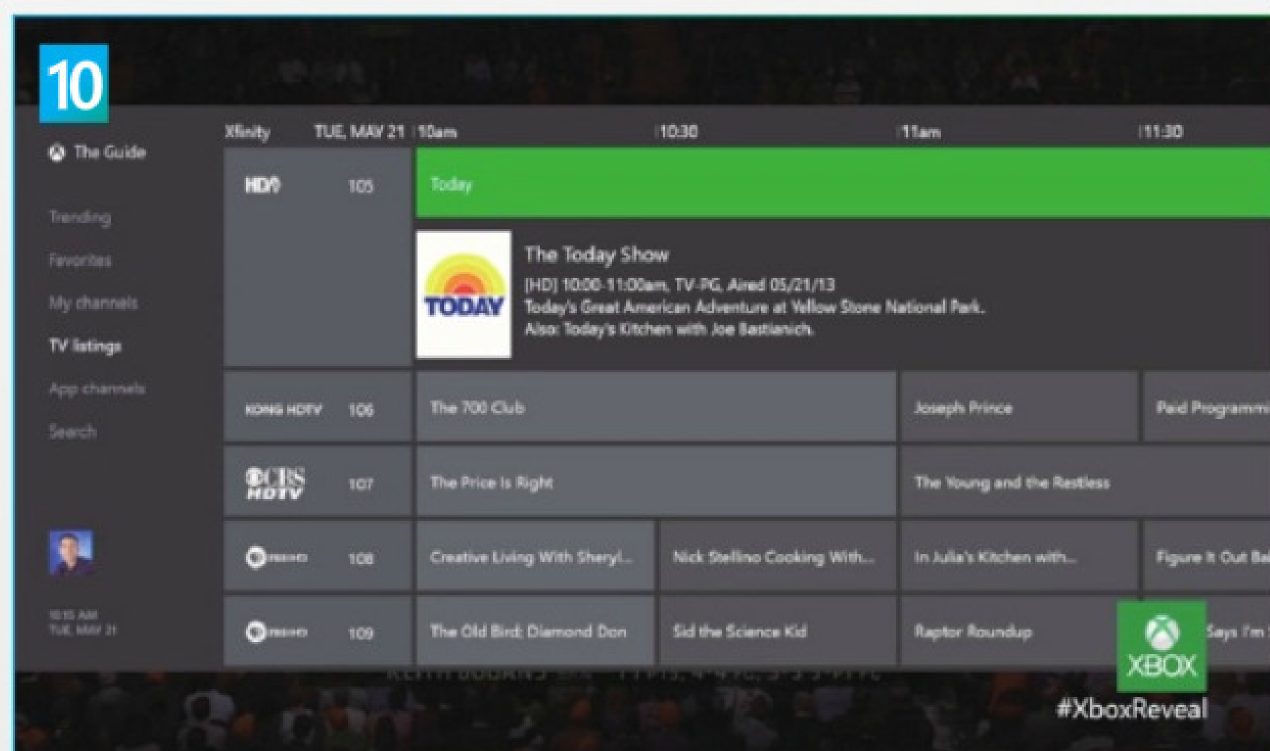
1.本世代三大主机截至今年8月初的销量
2.这便是Xbox 360早期著名的三红（Red Ring of Death，RRoD）
3.Wii U在2011年发售，却只带来这样的硬件机能，着实让人失望
4.微软的第三代主机Xbox One
5.初代PS3的体积和售价都不是个小数字，599美元的价格吓跑了不少人











6.索尼的新一代主机PS4
7.《潜龙谍影Ⅴ》作为微软发布会的开场出尽了风头，也展示了KONAMI目前强大的开发实力
8.这是Don Mattrick在微软给人留下的最后印象
9.Xbox 360在生命中期就拥有了相当多的网络媒体功能
10. Xbox One被微软打造成了一台机顶盒

Xbox One从设计之初就不是一台单纯的游戏主机，琳琅满目的电视、体育和广告功能让人觉得这更像是一台机顶盒，因此对于微软的E3展前发布会，所有人的目光都集中在了这台新主机的游戏阵容上。

诚然，《潜龙谍影Ⅴ》很精彩，《坦克世界——Xbox 360》想必会和PC版一样大受欢迎，但这是属于上一个世代的Xbox 360的。它仍然拥有7800万台的装机量和北美第一主机的统治地位，但它属于过去，并不能为微软带来未来，在这个远比上一个世代交接时更敏感的市场环境下，Xbox One的答卷恐怕最能影响那些举棋不定的骑墙玩家。

《崛起——罗马之子》从Xbox 360折腾到Xbox One，从Kinect折腾回手柄，这期间屡次的推倒重来和操作模式的根本改变明显地磨掉了这个作品的锐气，近乎自动的QTE让人吐槽不能，规模也明显停留在Xbox 360的水平，经历过《孤岛危机3》的惊为天人，Crytek在《崛起》上交出的这份初考答卷并不让人满意；《星火计划》看起来颇有新一代《我的世界》的风范，但大卖概念与成品的无趣反复的鲜明对比在史上已经多次发生，《我的世界》的成功，并不是那么好复制的；次世代的《猎魔人3》《战地4》固然出色，但这些跨平台游戏同样不是Xbox One的真实面孔，真正代表它的《极限竞速5》《量子中止》和《丧尸围城3》中，只有FM5体现出了一个次世代游戏应有的精度和对包括云计算在内的新机能的运用，DR3和一款同屏人数更多、地图规模更大的《丧尸围城2》又有什么区别？《丧尸围城》初代作为对Xbox 360强大机能的炫耀之作出尽了风头，但DR3或许无法再重现前辈的辉煌了。

当时还是微软互动娱乐部门总裁的Don Mattrick在台上踌躇满志，仿佛微软接下来10年的美好前程就寄托在他和他的互动娱乐部门身上。Xbox One摈弃了对光盘介质的巨大依赖，游戏单次安装即可运行，绑定账号杜绝了二手游戏对厂商利益的损害，家庭组分享和二手交易规则的出现则将游戏分享这个比盗版更让欧美厂商头疼的问题掌控在自己手里，似乎一个游戏数字化发行占据统治地位、市场交易秩序得到规范的时代很快就要到来……不对，等等……

玩家不干了，过去数十年为所有玩家熟悉，被整个产业视作眼中钉却只能半默许半无视的二手游戏交易和分享的潜规则在一夜之间被打破，随之而来的是无尽的攻讦和纷争，不论是传说中的二手游戏激活费，还是指定零售商变现，玩家都无法满意，一时间Xbox One成了众矢之的，微软势必需要通过E3发布会传达一些信息，或是表明自己对这些传言的态度，或是试图说服玩家接受他们对这些潜规则所做的大刀阔斧的改变。可惜的是，在微软的E3发布会上和之后的一系列决定，包括放弃反二手措施和锁区，同时取消家庭组共享功能，都表明他们选择回到保守路线上来，也意味着至少在

这段时间内，Xbox One并不会为如今的主机游戏市场和软件生态体系带来多少新的变化。

更早公布新主机PlayStation 4的索尼在这次E3从某个角度来说是全面出击的架势，在舆论上也终于这么多年来第一次压过了微软，扬眉吐气了一回。PS4公布的首发窗口游戏中一线独占大作数量不少，PS系当家FPS“杀戮地带”系列首发便有新作《杀戮地带——暗影低垂》，Sucker Punch带来了当家作品《恶名昭彰——第二子》，SCE日本则有原创新作《精灵战士》（Knack）。因为《旅程》的成功，索尼在独立游戏上的投入越来越大，发布会上他们为独立工作室留出了不少的时间，并且相比微软紧缩的独立游戏发布政策，PSN允许独立工作室自行将游戏发布，也没有微软繁杂的更新手续和费用（微软近期已经将XBLA的补丁发布费用取消），某种程度上催生了近年PS3上的独立游戏浪潮。发布会上展出的独立游戏中有年初PAX East 2013上就大放异彩的《晶体管》这样的亮点作品，这款游戏来自《堡垒》（Bastion）的开发商Supergiant Games，有前者的珠玉在前，它的素质无需置疑。

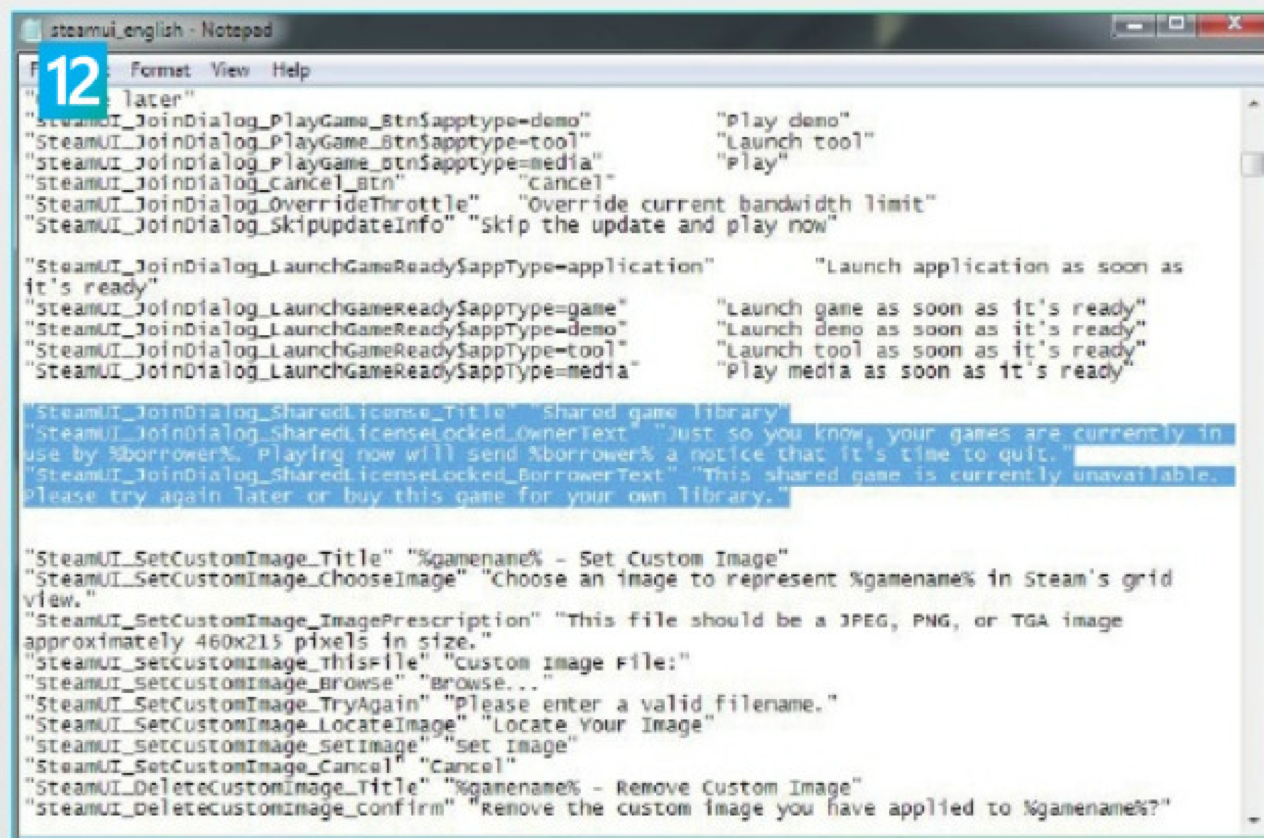
但作为首发阵容，不论是PS4还是Xbox One都不能对对手形成显著的优势，在绝大部分厂商都仍然停留在PS3和Xbox 360上，对新主机的性能连初步掌握都谈不上的现在，任何一方的独占游戏都很难说有巨大的进步，何况这次两边的首发阵容并非都是真正的拳头作品，343、Epic、顽皮狗和Polyphony等双方的顶级工作室都没有首发日作品，次世代《神秘海域》还是海市蜃楼，圣莫妮卡的《教团——1886》要到2014年，这场博弈的序幕更多集中在机能、市场策略、出货量和价格等等硬性指标上。

很显然，PS4在这一轮大获全胜了，399美元的首发售价业界良心，Andrew House针锋相对地宣布PS4不会有任何形式的对二手游戏交易的限制，一切政策与PS3时代毫无二致，打出的“绝对没有24小时打卡”旗号让微软面子很是挂不住，现场与会的媒体用掌声和“索尼！索尼！”的欢呼给出了最好的回应，在GameTrailers与发布会同步进行的调查中，超过八成的玩家以压倒性的意见认为索尼拿出了近年来E3最有看点和最出色的发布会，PS4则在这些硬性指标上全面压倒了Xbox One，纵然Xbox One多出100美元的售价附带了功能强大的Kinect，但在绝对的数字优势面前，大多数玩家心里的算盘还是打得清楚的。

所谓新主机，新在哪里？

所谓新主机，新在哪里？更强的硬件机能是必不可少的，此外还有更完善的软件和周边服务，例如Xbox One电视功能的深度植入，PS4与索尼影业的内部合作，但最重要的是什么？是对软硬件生态和商业体系的全新变革。N64、PS引






```
"SteamUI_JoinDialog_PlayGame_Btn$apptype=demo"          "Play demo"
"SteamUI_JoinDialog_PlayGame_Btn$apptype=tool"          "Launch tool"
"SteamUI_JoinDialog_PlayGame_Btn$apptype=media"         "Play"
"SteamUI_JoinDialog_Cancel_Btn"          "Cancel"
"SteamUI_JoinDialog_OverrideThrottle"    "Override current bandwidth limit"
"SteamUI_JoinDialog_SkipUpdateInfo" "Skip the update and play now"

"SteamUI_JoinDialog_LaunchGameReady$appType=application"         "Launch application as soon as it's ready"
"SteamUI_JoinDialog_LaunchGameReady$appType=game"        "Launch game as soon as it's ready"
"SteamUI_JoinDialog_LaunchGameReady$appType=demo"        "Launch demo as soon as it's ready"
"SteamUI_JoinDialog_LaunchGameReady$appType=tool"        "Launch tool as soon as it's ready"
"SteamUI_JoinDialog_LaunchGameReady$appType=media"       "Play media as soon as it's ready"

"SteamUI_JoinDialog_SharedLicense_Title" "Shared game library"
"SteamUI_JoinDialog_SharedLicenseLocked_OwnerText" "Just so you know, your games are currently in use by %borrower%. Playing now will send %borrower% a notice that it's time to quit."
"SteamUI_JoinDialog_SharedLicenseLocked_BorrowerText" "This shared game is currently unavailable. Please try again later or buy this game for your own library."

"SteamUI_SetCustomImage_Title" "%gamename% - Set Custom Image"
"SteamUI_SetCustomImage_ChooseImage" "Choose an image to represent %gamename% in Steam's grid view."
"SteamUI_SetCustomImage_ImagePrescription" "This file should be a JPEG, PNG, or TGA image approximately 460x215 pixels in size."
"SteamUI_SetCustomImage_ThisFile" "Custom Image File:"
"SteamUI_SetCustomImage_Browse" "Browse..."
"SteamUI_SetCustomImage_TryAgain" "Please enter a valid filename."
"SteamUI_SetCustomImage_LocateImage" "Locate Your Image"
"SteamUI_SetCustomImage_SetImage" "Set Image"
"SteamUI_SetCustomImage_Cancel" "Cancel"
"SteamUI_DeleteCustomImage_Title" "%gamename% - Remove Custom Image"
"SteamUI_DeleteCustomImage_Confirm" "Remove the custom image you have applied to %gamename%?"
```





11. GameStop的股价随着微软在二手游戏政策上的反复一起动荡
12. Steam的测试客户端中出现的游戏分享功能的代码
13.PS4仅399美元的售价让玩家大喜过望
14.《战地4》在微软发布会上的演示，它的DLC将Xbox One限时独占



15.规模更大的《猎魔人3》是次世代目前为止最值得关注的RPG

领了家用主机真3D时代的爆发，PS2和Xbox让家用主机开始占领客厅，同时开创了主机的网络时代，PS3和Xbox 360则实现了次世代级的画面和非常完善的网络服务支持，还带来了数字发行这个全新的商业模式，而这种影响整个业界的变革性变化，在新一代主机上却越来越少。

机能提升？Xbox One和PS4的确比前任强出数倍，可它们本质上不过是一台用上网本CPU和中端显卡组成的x86架构PC，相比初代Xbox和上一代两大主机凌驾同期顶级PC之上的性能，这个分量实在有些拿不出手，这样的机能足以应对目前的图形技术，但未来呢？PC与主机的性能差距会在未来几年越拉越大，再过两年，PS4和Xbox One可能就已经无法承受1080p下60帧的图形表现，这比PS3和Xbox 360的性能落后程度还要快，说这代主机是半个残废并不怎么过分（*关于下一代主机的硬件部分，本专题最后一节中会有详述和评论*）。

假若硬件性能无法让人满意，总归要有一些改变格局的东西吧？对不起，这个真没有。内置视频直播、云游戏都已经是成熟的理念乃至技术，远远算不得革命性功能，数字发行在PS3和Xbox 360末期早已成熟，独立游戏的发展已经为玩家和整个产业所认可，也不能算是根本性变化。真正有潜质为产业带来变革的是什么？是全新的渠道销售模式和商业盈利体系，说白了，不外乎是反二手和反盗版，再具体说来，就是游戏授权共享和回收的问题。微软给Xbox One最初设定的是一条激进的路线，二手游戏交易与分享被严格管理，游戏与账号绑定的方式与Steam如出一辙，游戏授权的转移不能在玩家间私下进行，或是最初的需要在主机上支付费用，或是通过GameStop等指定零售商，不论是哪种手段，得到的反响我们都已经很清楚了。

负面情绪如此强烈，以至于微软新的软件生态中的另一个重要组成部分——家庭组共享功能被完全忽视了。在这个设想下，Xbox One的用户可以将自己的Xbox Live账户和若干个朋友或亲戚的Xbox Live账户连接组成家庭组，组中账号的所有游戏都可用任意一个账号进行游戏，实际上提供了一个游戏直接共享的手段，其中的种种限制（例如每次游戏一小时）暂且不谈，这个方案毕竟提供了数字化时代游戏授权管理的一条全新思路，Steam此前在测试版客户端中也出现了类似的游戏共享功能的数据信息，表明有不止一家平台厂商在考量这种方案的可行性，这至少是一个坏处并不多的尝试，近日微软又表示家庭组共享不是没有可能回归，假如此事成真，对玩家不见得不是一件好事。但就当下我们所知的细节而言，索尼和微软如今的发行和数字版权管理方案都极尽保守，和PS3/Xbox 360毫无二致，这两台新主机的到来并没有为已经平淡了许多年的现代游戏工业和持续疲软的游戏市场带来太多新鲜空气，它头上的“新”字，其实没有多少真正的成色可言。

第三方：站队之战

主机厂商的发布会上第三方的存在感在于，让看客知晓他们倾向哪一方。即便大如EA、育碧，最终都是要在主机厂商提供的平台上唱好这出戏。

EA将Respawn Entertainment的扛鼎大作《泰坦降临》

带到了微软发布会作为压轴，这个位置原本是属于“使命召唤”的，只不过出现在这里的还是缔造了“使命召唤”的那个Vince Zampella，也算是历史的一种重复。《战地4》的DLC在Xbox One首发，抛弃了《战地3》支持的PS3，在“使命召唤”开始走下坡路的这个时候，作为CoD主平台的Xbox能得到《战地4》也算是软件阵容上的一件好事。新旧主机的转型期对开发商而言最大的博弈是新旧平台的过渡选择，是同时开发新旧主机版本，以旧主机为基准力求利用尽可能大的装机量，还是加快新主机的技术适应过程，在第二年新基准开发技术成熟之后抢占制高点？从商业来说几乎每个厂商都会将重心倾斜到前者，关键在于二者之间的比例如何平衡。EA在年末到明年第一季度都没有新主机独占作品，略显保守。手握DICE这块技术金矿，EA利用寒霜2和寒霜3早早就完成了技术储备，但是《战地4》的PS3和Xbox 360版势必会影响到它的整体规模和开发基准，使用起源引擎的《泰坦降临》更谈不上是技术进步，完全依靠的是前IW团队高超的美工和场景设计功力。或许只公开了预告片的《龙世纪——审判者》《星球大战——战争前线》和《镜之边缘》才是EA在新主机上的首批支柱作品。

真正给人次世代惊喜的则是育碧，实际上这也不是育碧第一次带来让人惊讶的新基准级作品了，《刺客信条》在E3 2007上公布时就以超高的场景规模和可视距离以及极为流畅的动作体验惊艳世人。今年育碧在索尼发布会和微软发布会上都有让人眼前一亮的次世代级作品，去年就闪亮登场的《看门狗》早已不陌生了，次世代独占的开放世界竞速游戏《法外之徒》与网游《巡回执法组》都让人眼前一亮，特别是后者的Snowdrop引擎的画面细节绝对是本届E3最佳，UI、战斗设计、角色成长系统和社交要素都颇有看点，以至于兴奋不已的玩家在展后发起请愿要求育碧推出本作的PC版。在平台上育碧则是明显偏向PS阵营，《刺客信条Ⅳ》和《看门狗》都像《刺客信条Ⅲ》一样拥有PS平台的独占内容。手握关注度极高的新作、技术又占据领先地位的育碧，应该已经初步掌握了这两台新主机的硬件机能，《看门狗》和《巡回执法组》也将是新平台最值得关注的作品。

任天堂：路在何方？

今年的E3在短暂的几天之后便宣告落幕了，但留给我们的是更加深长的回味与叹息。本届E3很好看，无法否认，索尼与微软均拿出了自己主机的独占大作，形成了多年来又一次视听盛宴。而任天堂仿佛在梦游了一年之后幡然醒悟，开始为Wii U玩家献上一些迟来的大作。但同时想到，本次展前发布会也代表了今后的6年里我们能够享受到的主流游戏产品，又不禁有些失望乃至绝望，后者尤其代表了我对任天堂的感受。

事实上，我以前从未见过任天堂有过如此大规模的传统大作的洗礼。在惊人短暂的40分钟Nintendo Direct里，我们得知了哪些游戏？有一款正统“马里奥”新作，一款《马里奥赛车》的最新版本以及两款《大乱斗》的新作甚至一款《大金刚国度》的新作品，由Retro工作室打造。我们都可以忽略掉《塞尔达传说——风之杖》的HD版本，因为它至多



16.任天堂展台的布景怎么能缺了马里奥？本届E3任天堂展出了相当强劲的“马里奥”游戏阵容

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn **美术编辑**/Doris






17.《马里奥赛车8》的赛道设计丰富了许多
18.《超级马里奥3D世界》借神作《超级马里奥世界》余威登场，是否能重现辉煌？
19.《大金刚国度》新作的画面实在有些不太对劲
20.《塞尔达传说——风之杖HD》非常出色，但它毕竟只是复刻作品

只能算是这一波凶猛作品的开胃菜。它同时也意味着至少今年年末我们不必为Wii U的游戏而发愁，甚至觉得拿来开派对的话都有些过剩了。我想说的是，它们依然很酷，并且有着一些让人很想玩一玩的新特性。我最喜欢的是《马里奥赛车8》，马里奥的飞车能够以反重力的形式在夸张的赛道上飞驰，我依然想玩它。但是，如你所见，我已经不是“那么”想玩它了。

那么，究竟是什么令我对任天堂的现状如此担忧，以至于到了绝望的地步？显然是我从这些游戏里看不到未来。任天堂的粉丝们依然在YouTube下留言叫好，认为他们一直笃信的任天堂品质从未受到磨损，这本来就是一件特别悲哀的事情。任天堂现在就像是一家老年人服务机构，或者我可以这样说，保罗·麦卡特尼爵士真是一个超棒的老头子，但大部分人去看他的演唱会都是因为那些披头士的经典歌曲而不是他的新歌。这件事同样发生在了任天堂的身上。无论是《超级马里奥3D世界》《马里奥赛车8》还是《全明星大乱斗》，尽管它们都有一些新元素，足够让我们这些任天堂养老院的精英们再玩过一个冬季，但这些游戏有什么本质上的革新吗？没有。甚至最应该有革命性进步的马里奥也只是3DS版《超级马里奥3D大陆》的升级版。要知道，虽然Wii是一台非玩家的硬件，但我们对Wii并没有太多抱怨，因为它有堪称永远传世的《超级马里奥银河》！我们究竟要等多少年，才能盼来这样一次任天堂式的王者归来？

虽然任天堂游戏的品质依然有保障，但这些游戏显然已远远不能引领业界的进步了。更让人感到不安的是，今年的大作群几乎是任天堂能够打出的最后几张王牌。这些游戏毫无疑问都是Killer Game，但将一手Joker都打出去的任天堂明年留给我们的又是什么？

任天堂暴露出的另一大问题在于他们几乎完全错过了整个高清游戏时代的开发。虽然这在上一代并没有突显出问题，因为任天堂在Wii上制作的游戏依然是NGC规格的作品，却以更大的规模、更新的理念来决胜非玩家市场。然而时至今日，任天堂自知体感牌已很难说服这些用户去购买一台新的主机。于是将Wii U打造成更适合主流市场，更符合核心玩家价值的硬件，但随之而来的后果就是任天堂必须面对已经风云突变的游戏开发流程、制作工艺与自动化的开发工具。对任天堂来说，上一世代变得太快，以至于他们初涉高清开发，可谓不知有汉，无论魏晋。《超级马里奥3D世界》基本就是一款Wii游戏的素材强化版，《马里奥赛车8》也是平平淡淡；而《大乱斗》虽然承诺60帧1080p，图像水准却“直逼”前作；《大金刚》的新作更是令人怀疑是否写错了平台。总之，这次高清的试水一战对任天堂这样一个世界级企业来说显得有些“身份不符”，却丝毫不令人感到意外。以目前任天堂缓慢推进的角度，或许他们还需要交3年以上时间的学费。如果任天堂还没意识到中国外包行业的效率，或许还要交上更久。

岩田聪在E3之后无奈地说，其它公司都过分地关注了二手游戏与硬件的售价竞争，很遗憾大家都没有将目光放在真正应该关注的东西——游戏身上。此话深得我心，虽然索尼的反击很痛快，却不见得在Title上比微软更加诱人，但这也不代表任天堂就做得很好，即便Wii U的大作是今年最多的，却是一台缺失未来的硬件。扳回局面，是否需待来年？

新世代与新生代

瑞典，游戏版图新势力

本节撰稿/无声畅游

2013年E3展，自2006年以来最受关注和期待的一届E3，这是主机厂商时隔7年再度激烈碰撞的主战场。在堪称E3精华的四大厂商展前发布会上，居然都出现了瑞典人的身影。这是继加拿大之后，游戏版图上崛起的另一股新生势力。他们其实都不算新人，却不约而同地在次世代到来时集体发力，他们会在多大程度上左右下一个世代游戏业的未来呢？

高福利的乌托邦

北欧，一个宛如童话世界般的圣地，这里有迷人的自然风光，静谧的乡村小镇，当然还有令无数人艳羡的高收入和高福利。在这个乌托邦大陆上所实施的“从摇篮到墓地”的全程福利制度，意味着即使你什么都不干，光玩游戏都能很好地活下去，所以这里也是竞技游戏最早流行也最红火的地区。不过，这里的人不仅爱玩游戏，也爱制作游戏。在北欧诸国中，无论是竞技游戏，还是制作游戏，要说水平最高者，肯定都非瑞典王国莫属。

就是这样一个偏居一隅、面积与四川省相当的地理小国，却是一个不折不扣的游戏大国，这里不仅很早就诞生了HeatoN、Madfrog等一批靠玩游戏出名的职业玩家，还是孕育一流游戏制作公司的温床，这倒是与惯出爱立信、沃尔沃等国际知名企业的瑞典商业精神一脉相承。

与独立游戏遍地生根的其他北欧国家所不同的是，瑞典人更偏爱于开发大制作的3A游戏，尽管他们同样都是以独立开发的身份起家，骨子里却流淌着敢于冒险敢于挑战的维京血液，所以能有那么多出身草根的瑞典厂商被奉行大作主义的发行业巨头看中，甚至有幸成为它们旗下的子公司，并不是偶然，这其中的佼佼者，无疑要数来自EA麾下的DICE。

今天的DICE，不仅在整个瑞典游戏产业圈内占据着中心位置，同时也是EA这个根深叶茂的庞大游戏帝国的绝对核心。这次EA在E3展前发布会的重头戏、压轴戏和最意外的惊喜便全部由DICE包揽，简直可以说就是半个DICE专场。先来说说重头戏《战地4》，虽然在很多人看来更像是进步不大的“战地3.5”，却是不得不为之的现实举措。经历过2011年BF3 vs. MW3巅峰对决的人们，大概都不会忘记EA那一年为《战地3》烧钱的举动是多么的疯狂，最后硬是砸出了一个千万级大作。相对于以亿为单位计数的成本而言，把同样的素材捣鼓一下再拿出来卖一遍，不光是EA，换做任何其他公司，恐怕也都会这么做吧。远的不说，最近的类似举措就有索尼刚刚公布的“PS3末期独占大作”——《GT赛车6》。

就在前一年，EA还幻想着“荣誉勋章”与“战地”轮流坐庄，同时辅以其他人民群众喜闻乐见的射击大作，多点开花，但在经历了从去年底“铁血悍将”到今年上半年各种“3”系大作的连续低迷后，财报难看的EA干脆抓紧了“战地”这根稻草，甚至喊出了要再卖1000万+《战地4》的口号。

而在EA原本的蓝图规划中，是打算将DICE打造成类似于Sony Santa Monica这样的技术梦工厂的，不必过多地亲自上阵搏杀，更多的是负责核心引擎的研发，为其他小组提供技术协助，扮演发动机的角色，带动所有R&D部门共同前进。寒霜引擎的通用化就是EA在这方面迈出的一大步，而现在看来，并不是所有人都玩得转寒霜，最终还得请出DICE本尊亲自出马，又当DPS又当奶妈。

人们都还记得，DICE是靠10年前的一部《战地1942》而发迹的，可有多少人记得，DICE的创业历史还要再往前推追溯10年，甚至比这还早，DICE的几位创始人就已经是Demo届赫赫有名的人物。本就是玩技术出身，日后能做出“战地”这样震惊世界的作品也就不足为奇。可是如果你以为DICE只会做“战地”那就大错特错了，DICE存在的意义，不仅是可以通过或直接（战地）或间接（引擎）的方式为东家赚取钞票，同时还赚得了连钞票都买不到的口碑。《镜之边缘》就是这样一部为EA挣足面子的形象工程，因此即便是在“镜之边缘”新作的开发早已传得沸沸扬扬，连菜市场卖菜大妈都知道的情况下，EA依然把这个公开的秘密列为了本次发布会的压轴大戏，足见其在EA心目中的分量。

说到口碑之作，往往会和“叫好不叫座”联系在一起，“镜之边缘”也逃不过这一魔咒。不过，系列新作之所以会时隔5年才公布，并不是EA有意冷藏，实在是因为它太特别了，以至于DICE自己都不知道这个系列未来的方向该如何走。直到有一天一位制作人提出了得到多数人认可的创作概念，新项目才正式上马。即便是这样，DICE认为这些点子仍不足以构成一部全新的系列作品，何况原作也远非尽善尽美，仍有许多值得改进的空间，所以这次的新作更像是一代的全面重制升级版，DICE也没有为其冠上二代的大名。

“镜之边缘”新作拖到现在才上马的另一个背景因素是新主机的到来，众所周知，一代就是EA和DICE搞的一块技术试验田，主要是在本世代主机上起开路作用，在出色地完成了任务后，再在本代主机上出新已无必要，只有在新一代主机上继续扮演开路先锋的角色，才是这个系列本来的使命。

如果说以上两部新作还是意料之内，那么《星球大战——战争前线》的公布绝对算得上是意外之喜。因为就在几个月前，“星球大战”的前景都还笼罩在一片黑暗之中，

当迪士尼宣布关闭卢卡斯，顺带终止一切“星战”游戏项目的时候，全世界的星战迷都感到了绝望，在哀鸿遍野之中，只有远在DICE的一些星战粉丝看到这是一个机会。他们立刻向正在与迪士尼接洽的EA高层表达了愿意开发“星战”新作的强烈意愿，甚至将目标直接锁定在“星战”众多品牌中呼声最高的“战争前线”系列。

DICE的表态，坚定了EA本来还有些犹豫的谈判决心，最终，EA以一种前所未见的超高效率迅速敲定了与迪士尼的星战授权合同。虽然DICE过去一直秉承着从不开发授权游戏的方针，但面对“战争前线”的极致诱惑，DICE动心了。“战争前线”系列是星战史上一个特殊的图腾，是太多人的梦中情人，到最后，竟成了一部纯粹的粉丝向作品。而开发粉丝向作品，从来就是一件吃力不讨好的事情，在过去曾有不止一个英雄好汉动过开发“战争前线”的心思，但最终都难过“美人关”。这块烫手的山芋最后能落到DICE手里，用EA自己的话说，简直就是“天作之合”。如果你玩过“战争前线”前两部作品，更会坚信这一点，因为有不少设计思路都借鉴自“战地”的“战争前线”系列，这次其实是“回家了”。

能够在EA这种盘根错节的巨型跨国企业内部具有如此高度的开发自由，DICE自有其过人之处，就算是“战地”这样的主流系列，DICE都能创造出“叛逆连队”这样纯粹的口碑作。其实这也要归功于EA这些年经营策略上的转变。它早就不再是那个玩家眼中乱砍乱杀的“恶魔”，相反，它给予了旗下两大主力DICE和BioWare相当大的独立自主权，因为EA知道，它再也不可能在业界中找到比这两家更好的工作室了。

鉴于DICE的突出表现，EA看到了瑞典这片土地在游戏开发方面蕴藏的巨大潜力，于是在去年底又在哥德堡开设了一家新的开发分部EA Ghost，专门负责用寒霜引擎打造“极品飞车”系列新作，在这次E3展上，我们也同样见识到了来自这个瑞典“幽灵”的初步成果。

一鸣惊人，苦尽甘来

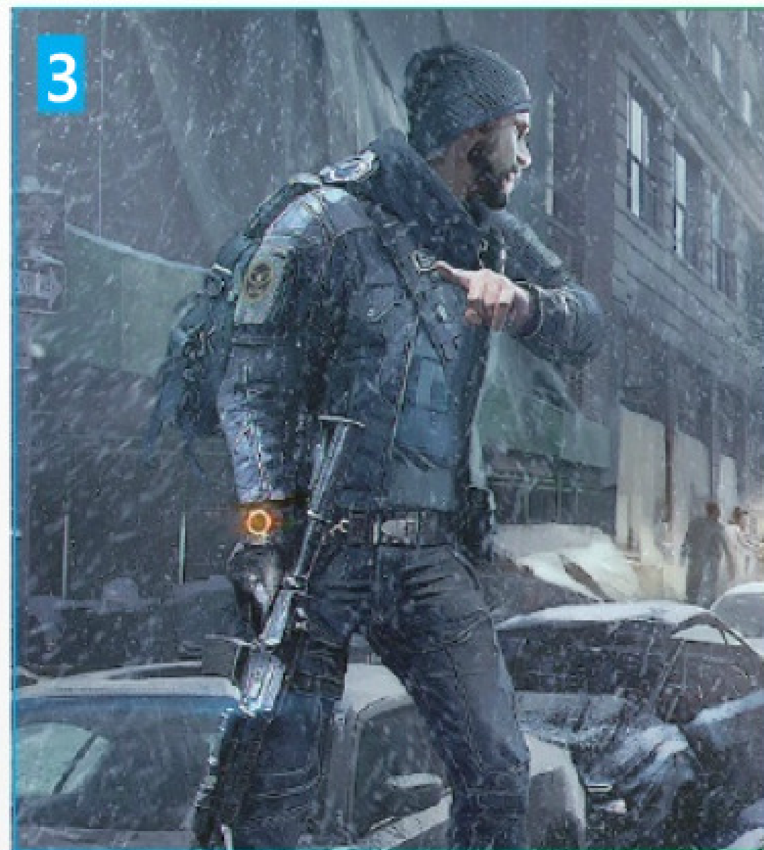
相比猛料连连的EA发布会，育碧今年的发布会与去年相比其实要逊色不少。但通过去年《看门狗》一炮打响后，育碧就早已摸透了E3观众的心理，知道他们想要什么，哪怕炒一整场的现饭，但只要在最后的压轴位置放上一部足以引爆所有眼球的新作预告，而且这宣传片还要够长，要让观众看得过瘾，就足以登上所有报纸媒体的头条，夺下E3宣传大战的全面胜利。而为育碧提供这一制胜之匙的，是另一家瑞典工作室Ubisoft Massive，他们凭借一部全新IP《巡回执法组》（Tom Clancy's The Division），引发了一场丝毫不亚于去年《看门狗》的海啸。

从履历上看，这家公司并没有什么特别之处，只是头顶的Massive这个牌子，还有些唬人。不了解的人还以为它是一家专门从事大型在线游戏开发的厂商，但它过去开发的可都是单机游戏，而且还是日渐式微的即时战略游戏，并且产量极低。在加入育碧之后，主要是协助其他部门，开发过《孤岛惊魂3》和《刺客信条——启示录》的多人模式以及相关DLC。正是Massive不起眼的出身，为育碧守住这部压轴好戏的秘密起到了很好的掩护效果。当人人都在谈论《泰坦降



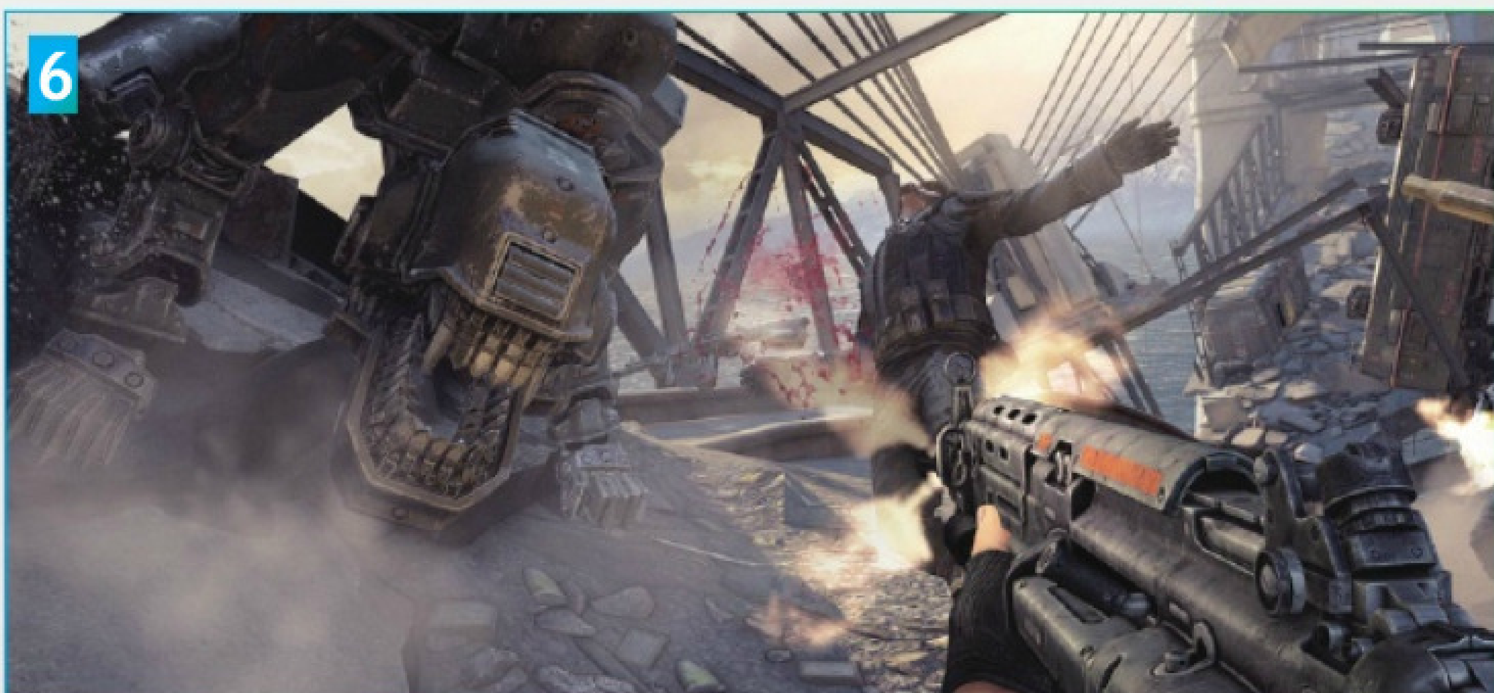
1.EA DICE，全称EA Digital Illusions Creative Entertainment，已经成为EA旗下最为重要的工作室之一，总部位于瑞典首都斯德哥尔摩













2.也许是三代的起点太高了，这让正宗的《战地4》更像是3.5代
3.育碧连续第二年凭借一部惊世骇俗的压轴新作统治E3
4.“镜之边缘”新作的存在早已是公开的秘密，但直到它正式公布的那一刻，才是真正梦想成真的时候
5.一部《战争前线》曾让多少英雄好汉为之折腰，也许只有DICE才真正配得上她
6.我们最早在年底就能在PS4和Xbox One上玩到这部“德军总部”新作，距其公布可能才不到半年时间
7.这是Avalanche官方推特年初晒出的一张图片，说的是公司正在将开发机打包装箱运回，准备迎接次时代的到来

临》和《命运》谁才是本届E3最耀眼的明星时，突然从斜刺里杀出这么一匹黑马，硬是修改了上帝预先排好的剧本。

在跟风严重的游戏行业，Bungie、Respawn算是少有的能够引领业界潮流的精英厂商，它们几乎于同时投入开发的《泰坦降临》和《命运》，都不约而同地指明了游戏业下一步发展方向——射击游戏的大型多人在线化。育碧同样敏锐地嗅到了这一趋势，但碍于旗下的几大主力部队都有要务抽不开身，遂将此大任托付于瑞典人之手。如此重用一个二线厂商，绝对不是育碧拍脑门子做出的决策。事实上，从育碧于2008年底买下Massive到现在，其人员规模已从当初的120人扩充到如今的近300人，虽说育碧旗下分部一向以机构臃肿著称，但这里毕竟是人烟稀少、工资又高的北欧地区，就连龙头老大DICE也才300多人。如此庞大的一支团队，如果只是打打下手，那就太浪费了。可以看出，育碧这些年来显然是在刻意栽培这支部队独当一面的能力，时候到了，自然会将这只猛虎从笼子中放出来。

于是，就有了这么一部几乎集合了当前一切流行元素的野心之作：开放式世界、后启示录风格、最时髦的FPS+RPG混搭流、遍地横行的僵尸、无数次成为主战场的纽约以及最大牌的编剧Tom Clancy，而且育碧是以一种极为惊世骇俗的视觉效果将这一切呈现在所有观众的眼前。《巡回执法组》在E3上的成功初演，离不开Massive过去这些年付出的辛苦努力，这其中包括迄今已开发了3年半的心血结晶Snowdrop引擎。游戏本身也已经秘密开发了一年半，而游戏初次亮相所引起的轰动效应，足以证明所有一切的努力，都是值得的。

所谓英雄所见略同，《巡回执法组》与《泰坦降临》和《命运》不仅同时走上了大型多人在线化的道路，就连对游戏中单人模式的诠释也是出奇地一致，三者的做法都是巧妙

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

地将单人模式无缝地融入多人游戏中，你既可以一个人进行游戏，也可以在任何必要时加入他人的团队战斗中，共同对抗不断刷新的AI敌人，当然也可以PvP，而这一切的前提都是建立在Always On-Line和Massive Multiplayer的基础上，对Massive而言，也算是在冥冥之中回归了公司当初创名立业的本意。

比绝大多数独立开发商都要幸运的是，Machinegames成立没多久，甚至连一部作品都还没有公布，就成为了Bethesda的一家全资子公司，当然这都要得益于其前身Starbreeze过往的显赫成就。Starbreeze自身的历程也是坎坷的，发展方向偏离了最初的轨道，这直接促使大量员工的离去，其中就有7人于2009年中成立了Machinegames。虽然重新获得了渴求已久的自由，但是缺钱缺人的新家不可能只靠几条枪就去开发大型游戏，在这最初也最艰难的日子，Machinegames只是靠银行贷款才勉励支撑了下来。好在这段艰苦岁月只持续了一年半，事情就迎来了转机。

几位创始人从一开始就为新公司的未来发展方向确立了一个大前提，公司规模不能发展太快，更不要分散力量同时追逐多个项目，这是他们从Starbreeze过去的混乱经历中得到的经验和教训。就在大多数人认为合同越多越好时，Machinegames的宗旨却是绝对不要同时为两家发行商工作，实在是开发圈内的异类。本着这样的理念，Machinegames开始提出各种新作创意构思，但这些原型方案都没有走得太远，甚至都没有一个达到取得内部代号的程度，因为公司仍然保持着较小的规模，还仅限于创意征集的初期试验阶段。

直到被Bethesda正式收购之后，Machinegames才开始广招人手，但人数仍然在五六十人左右，当然也少不了一些临时合同工。总之，Bethesda的收购给了Machinegames想要的一切：更好的工作环境、更高的工资、更多的人手，而且可以集中精力只开发一部游戏。只有一点是Bethesda给不了的——开发原创作品的自由，它被指定开发“德军总部”系列的新作，相当于是为其他人的IP品牌开发授权游戏。不过能走到这一步，已经没什么好抱怨的了，何况，游戏标题终究只是个壳而已，只要能在内容中体现出开发者之魂，就是最大的成功。

Machinegames很快就全力投入到代号为“钨”（Tungsten，它同时也是Machinegames公司本身的代号之一）的新作开发中，为此，Machinegames的成员还专门与id Software的员工进行了面对面的会谈，以求从“德军总部”的原作者那里获得最有价值的提议。当然它肯定会融入自己的风格，不过这可不像说着那样轻松，头一个难以回避的问题就是：专职轰杀纳粹僵尸的游戏主角BJ Blazkowicz，是不折不扣的正面英雄人物，而Machinegames过去在Starbreeze时代开发的全都是反英雄角色。虽然id并不会去强制规定Machinegames要如何塑造BJ的形象，但Machinegames决定还是不作改动，这就需要Machinegames自己做出调整了。

各显身手的维京人

老实说，今年索尼E3展上公布的新作要比其他对手少得多，就在这寥寥两三款新作中，仍然有瑞典人做出的贡献。其实早在去年E3前夕甚至更早时候，Avalanche就已经放出风声即将公布新作，结果却一直拖到今年，而且还不是之前呼声甚高的《正当防卫3》，而是动漫电影改编作《疯狂的麦克斯》。一方面，这显然是Avalanche在与发行商的合同谈判中遇到了问题，另一方面也是在向新主机转型过程中遇到的阵痛。作为Avalanche的代表性作品，“正当防卫”系列才是其立命的根本，为了做好第三部作品，Avalanche甚至将分部开到了美国纽约，然而“正当防卫”的版权所有者是Square Enix，鉴于SE近期种种战略调整，特别是削减在欧洲的业务，这为《正当防卫3》的前景蒙上了一层阴影。不过，对于Avalanche来说，被发行商单方面终止合同并不是什么新鲜事，早在2008年，公司总裁就曾爆出过两部为THQ和迪士尼开发的新作被取消。无论是Avalanche高层的各种言论，还是推特上频频发布的流言和吐槽，都流露出Avalanche从上到下所特有的那种善于调侃、积极乐观的心态。或许对于Avalanche来说，能够开心地工作才是最重要的。

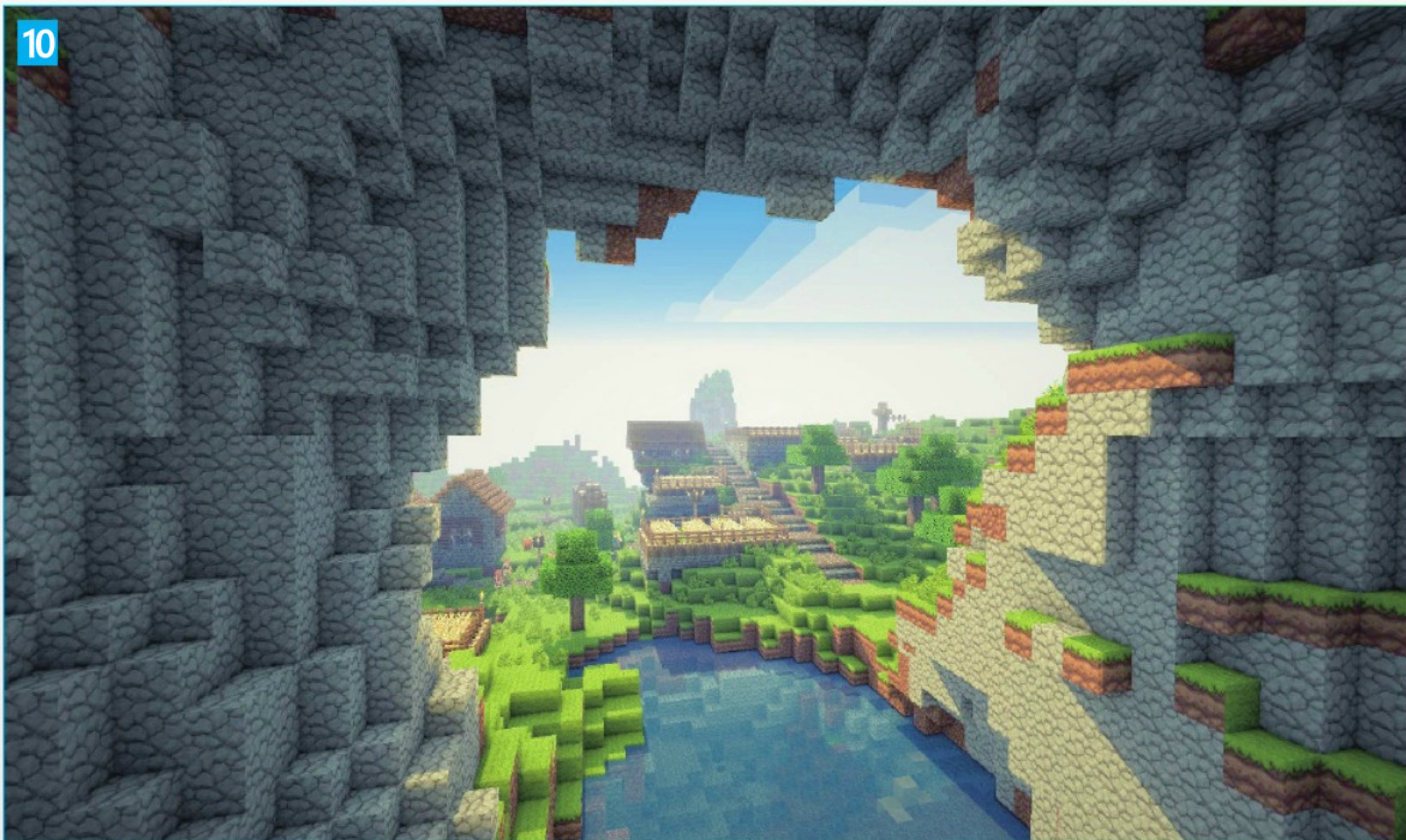
瑞典作为世界上福利最高的国家之一，生存压力较小，政策环境相对宽松，那些中小型厂商不仅容易在此生根，而且生命力颇为顽强，不会轻易倒掉，上面提到的Starbreeze就是一个典型，尽管遭遇了一系列的挫折（人员流失、项目取消、“辛迪加”暴死），但仍然活了下来，甚至还有钱收购地处首都的Overkill Software，之后更一口气同时上马了3个项目，并且基本都找到了代理发行商。

在为数不多倒闭的瑞典厂商中，只有Grin是比较知名的，而且倒闭的责任也不全在自己。说起来，这个“变相怪杰的笑脸”的最后结局，还颇有几分传奇而悲壮的色彩，它是为Square Enix开发《最终幻想XⅡ》的外传（代号“堡垒”）而牺牲的。可以想象，当Grin最初接到这个如此著名的项目时，它的笑脸会多么灿烂。可是就在Grin全力投入开发才6个月，就因SE撕毁合约而陷入被动，SE原本承诺的1650万美元的开发费用，没有一分钱划拨到Grin账上。Grin相当于拿自己的积蓄裸奔了半年，这才直接宣判了Grin的死刑。用Grin高层的话说，这其中每一个月都要耗费公司120万美元的私房钱（其实从这个侧面也能看出瑞典厂商的钱袋之深）。

不过，Grin的倒闭也不全是坏事，它反而让整个斯德哥尔摩的游戏开发界变得比以往任何时候都更加强大。Grin的员工规模最顶峰时曾达到300人，这其中很多人都在流散后自创了工作室或加入其他公司，这其中就包括之前刚提到的Overkill。

纵观瑞典游戏业，一个有趣的现象是，大部分的厂商都热衷于开发暴力血腥的枪战类游戏，包括本文提到的“战地”“巡回执法组”“德军总部”无一例外，甚至在“镜之边缘”这样的跑酷型游戏中，也要给你塞把枪。而来自Overkill的“掠夺日”系列，更是直接以头戴小丑面具、杀人越货的恐怖分子为主角，看看都觉得不寒而栗。还有Massive，甚至曾受本国军方的邀请，实地观摩过现代军队的训练任务，为的是





8.号称世界首架4代机的Jas-39，也许是瑞典王国广为人知的形象符号
9.所谓的“堡垒”计划留下的为数不多供人缅怀的概念艺术图
10.《我的世界》创造了独立游戏界的神话

录制第一手的战场音频素材，同时还能感受到最真实的战争体验，做出的游戏自然也会更像那么回事。这比冒着间谍重罪潜入他国偷窥军事禁地的Bohemia员工不知要好到哪里去。这一现象大概与瑞典相对强大而又透明公开的军事力量有关，这个人口不足千万的国家，却拥有一整套完善的国防工业体系，以出产各类现代化战斗机而闻名的萨博公司是瑞典军工业的骄傲和代表，而早在二战时期，来自博福斯公司的精良火炮就装备了几乎所有交战国的军队。

让瑞典免于二战战火蹂躏的，并不是其军事力量，而是蕴藏量丰富、足够满足德国人需要的铁矿石资源。那么在同样残酷的游戏业大战中，瑞典人又要靠什么来生存呢？毫无疑问是人才。从儿童到老人的全程教育体系，为瑞典的游戏行业提供了源源不断的游戏开发人才。同时这里还有世界上最适合人类居住的城市，也能吸引到众多来自其他五湖四海的同行来此安身立业。还是以Massive为例，这就是一支不折不扣的多国部队，其成员的国籍构成竟多达25个国家。作为瑞典首都，斯德哥尔摩及周边卫星城市集中了瑞典游戏产业的大部分知名企业，这里经济最为发达，人才最多，大有成为第二个蒙特利尔之势。难怪连小岛秀夫这样的搞怪大师都看中了这块风水宝地，在去年那场狂放到几乎快要脱线的“幻痛”宣传活动中，总部设在瑞典的Moby Dick及其“绷带人”总裁Joakim Mogren成了众人议论的焦点，虚虚实实之间，小岛假借瑞典人之名好好地幽默了世人一把。

在斯德哥尔摩开发圈，还有两家公司不得不提，这就是Paradox Interactive和Mojang，他们一个在传统的PC策略游戏领域做到了极致，一个在独立游戏领域也做到了极致。特别是后者，创造了《我的世界》这个无法复制的游戏界神话，迄今为止，这只吞金巨兽赚取了连许多3A游戏都望尘莫及的高昂利润，并且到现在，这个神话还在继续，甚至还将延续到Xbox One上。如果说Mojang是天赋的代表，那么Paradox就是勤奋的代表，这家公司自创立以来就一直在回合制历史大战略型游戏这一亩三分地上默默耕耘，不求闻达于诸侯，以极为高产的效率推出了一部又一部的传统作品。

瑞典人具有天生的游戏基因，无论3A也好，独立也罢，只要他们想干，这个行业里就没有他们干不好的领域，这些维京人的后代必将因游戏让世界在他们的脚下颤抖。

坐山观虎斗
关于下一代软硬件

本节撰稿/Nemo

从2005年E3展PS3和Xbox 360双双亮相至今，已经过了整整8年的时间。在这8年间， DirectX（DX）从9.0c发展到了11.1，PC显卡的性能翻了20倍；在这8年间，那些曾让我们惊艳无比的画面，随着时间的流逝变得稀松平常；在这8年间，制作组逐渐榨干了两大主机，盼望着新平台的降临。然而，在PS4和Xbox One正式公布后，开发者收到的并不只有好消息，这两台新主机的价格合理，规格却过于保守。当然，性能无法代表一切，开发环境、联机服务、核心系统、软件生态，都足以改变主机的命运。本文从硬件、网络、软件三个角度分别剖析PS4和Xbox One的现状和它们对行业生态链的影响，并结合大陆玩家的实际情况给出参考。新主机的理论性能有多高？实际表现相当于哪一等级的PC？厂商对于二手游戏的态度如何？老主机还有购买的价值么？对于这些问题，希望可以通过本文，给各位读者一个全面、透彻的答案。

硬件篇
走在AMD融聚之路上的主机

看过3月中专题《孤岛困局——日本游戏业之殇》的读者应该对SGI（Silicon Graphics，硅谷图形公司）有了印象，这家公司奠定了OpenGL标准，还为任天堂设计了N64主机。以高级图像研究所所长大卫·奥通（David Orton）为首的N64设计团队在1997年集体辞职，成立了ArtX公司，以开发高性价比的民用显卡为发展方向，他们给任天堂设计了NGC的显卡Flipper，并在2000年被ATI收购。NGC的内存是CPU和显卡共用的，数据交换相当方便，ArtX还设计了一块容量只有3MB的嵌入式超高速缓存，提高了带宽。最重要的是，ATI对于合作伙伴相当厚道，任天堂委托ATI设计主机，自己仍然能获得NGC的知识产权。ATI将产品方案和知识产权打包卖出，任天堂只需每售出一台NGC后给ATI一定的设计抽成费用即可。不要小看这个细节，显卡制造方是否同意“净身出户”，对于主机厂的后续发展相当致命。微软的Xbox使用GeForce 3显卡，其知识产权归NVIDIA所有，虽然微软后来与NVIDIA打起了官司，选择ATI为Xbox 360提供显卡，但因为Xbox 360向下兼容初代Xbox，微软每卖出一台主机，就必须给NVIDIA缴纳专利费，实在划不来。NGC销量不如PS2和Xbox是因为游戏不够丰富，与硬件无关。NGC的性能逊于Xbox，但依然明显强过PS2，成本却比PS2更低廉，性价比极高。后来的Xbox 360、Wii、Wii U乃至Xbox One都是在NGC的基础上发展而来，足见其设计之经典。

此后ArtX又设计出第一块DX9显卡Radeon 9700，让ATI稳坐性能王座长达两年之久，声望大振。由于在DX9项目中合作愉快，ArtX的实力也让微软赞叹不已，Xbox 360的显卡最终交给了ATI。微软模仿NGC的商业模型研发Xbox 360，但英特尔不愿提供x86的知识产权，微软转而选择IBM的PowerPC架构。但总的来说，Xbox 360的血统与NGC相当接近，二者的CPU均为IBM提供，显卡也都是ATI设计。Xbox 360同样带有超高速嵌入式缓存，容量从NGC的3MB扩展为10MB，对抗锯齿和插值输出相当重要。ATI后来被收购，成为了AMD的显卡部门，继续与微软保持合作。2010年登场的薄版Xbox 360首次将CPU和显卡融合，大幅降低了成本。

PS3的显卡则由NVIDIA设计，由于NVIDIA拒绝交出知识产权，也不愿与IBM的CPU相融合，虽然PS3越来越薄，但CPU和显卡始终未能融合，让索尼对此颇有微词。主机行业对成本控制相当重视，少一块芯片就能节省很多成本，CPU和显卡能否融为一体对于成本至关重要。微软与AMD始终合作愉快，在NVIDIA面前吃了不少亏的索尼最终也选择了AMD。作为同时拥有CPU、显卡、主板芯片组研发能力和相关知识产权的企业，AMD可以提供一整套完整的主机硬件设计。AMD近年大力宣传的APU和“融聚”（Fusion）概念也相当符合主机厂的胃口，采用APU，索尼和微软可以在主机首发时就方便地将CPU和显卡融合到一起。如此一来，PS4和Xbox One的CPU也成了AMD的囊中之物。

APU多年来面临的最大困境是带宽问题，DDR3内存的带宽比显存常用的GDDR5小得多，大幅限制了APU的显卡性能。由于GDDR5不会在零售市场单独出现内存条，PC主板只能插入DDR3内存，APU也只得继续忍受低下的带宽，但主机作为定制化硬件不存在这个问题，厂商需要考虑的只有成本而已。在最初的方案中，PS4侧重带宽，使用4GB的GDDR5作为内存，Xbox One侧重容量，采用8GB的DDR3，但索尼在今年初决定将PS4的内存升级至8GB，使得Xbox One在容量方面的优势荡然无存。索尼此举堪称大手笔，每台主机多出4GB内存，也就多出了约100美元的成本。况且，目前GDDR5单个颗粒的最大容量只有256MB，PS4在首发时需要在主板上焊接32个显存颗粒，功耗和发热量相当惊人，对成本和设计都是极大的考验，不过随着技术的发展，单个颗粒的容量会越来越大，这些问题也有望在后续版本中得到解决。PS4使用的256位GDDR5等效频率为5500MHz，可以提供每秒176GB的带宽，基本满足显卡需求。大概是在PS4身上尝到了甜头，AMD决定为年末的Kaveri版APU上马GDDR5内存，也是直接

















1.NGC虽然在主机市场落败，但它的架构设计一直被奉为经典，并在今天繁衍出众多子孙
2.ArtX为ATI研制的Radeon 9700是第一块DX9显卡，在10年前率先实现了HDR等新特效
3.大卫·奥通（左）与鲁智毅（右）在发布会上的握手，ATI与AMD在2006年宣告合并
4.AMD近年大力宣传“融聚”理念，APU这种CPU与显卡融为一体的产品便是这一理念的产物
5.GDDR5的带宽可以满足显卡需求，造价、功耗、热量均不低，PS4焊接32个颗粒是一招险棋
6.DDR3的成本低廉，功耗和散热也不成问题，但带宽则是硬伤，微软只得用芯片的超高速缓存来弥补
7.PS4显卡的理论单精度浮点性能为1.84T，与市面上常见的各类超频版Radeon HD 7850相当
8.或许你对体感游戏不感兴趣，但根据目前的官方消息，不连接Kinect，Xbox One就无法开机

焊在主板上，如果市场接受度尚可，今后在PC领域这种产品会越来越多。近期又传出流言，微软打算将Xbox One的内存扩展至12GB，如果此事属实，倒也能给微软找回一些优势。

微软并没有选择GDDR5，但DDR4在今年年末只能小规模量产，距离普及尚早，也无法满足主机这种大规模的需求，Xbox One最终选择了256位、等效频率为2133MHz的DDR3，每秒带宽68.3GB，不及PS4的一半。为了尽量弥补差距，Xbox One又模仿Xbox 360，在APU内部集成容量为32MB的eSRAM作为超高速缓存，提供每秒102GB的额外带宽。但开发者毕竟还要在缓存和内存之间频繁交换数据，没有PS4方便。DDR3的延迟比GDDR5小，这是Xbox One在内存方面的唯一优势，不过游戏交换数据对带宽的要求远胜延迟，很难说这个优势能在实际游戏中体现出多少。外部存储方面，PS4和Xbox One同样配备500GB的机械硬盘，PS4可以像PS3那样手动更换硬盘，Xbox One则做不到，如果500GB的容量用光了，Xbox One只能通过USB3.0接口存储更多的文件。当然，这一切只是微软的官方宣言，神通广大的黑客和修理工也许可以像Xbox 360那样更换硬盘，要等主机发售后才能知晓真相。PS4和Xbox One同样使用蓝光光驱，每卖出一台Xbox One，微软就需要向索尼主导的蓝光联盟缴纳专利费。其实Xbox One可以像Wii U那样，使用无法播放蓝光影碟的特制光驱，这样就无需向蓝光联盟缴费，但考虑到Xbox One定位是家庭多媒体中心而非Wii U那种纯粹的游戏机，微软还是选择向索尼缴纳专利费，提供播放蓝光影碟的功能。

至于新主机APU的理论性能，两家的显卡都基于GCN架构，索尼官方公布的PS4显卡单精度浮点性能为1.84T，略高于公版Radeon HD 7850的1.76T，但远低于公版HD 7870的2.56T。根据AMD员工泄漏的信息，PS4显卡共有18组运算单元，1152个流处理器，这个数字基本符合官方公布的1.84T性能，可信度很高。同时泄漏的Xbox One显卡信息则为12组运算单元、768个流处理器，单精度浮点性能为1.23T，与1.28T的HD 7770接近。据AMD员工所称，Xbox One显卡比PS4性能弱，与eSRAM超高速缓存有关。二者的核心面积接近，但Xbox One在缓存上耗费了超过10亿个晶体管，留给显卡的资

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

源自然就少了。因为Xbox One强制捆绑新一代Kinect，微软为了控制成本，选择牺牲显卡和内存性能，但现在PS4首发价格为399美元，反而比Xbox One便宜100美元，让微软陷入被动。如果AMD员工透露的消息属实，就算缓存可以弥补Xbox One在内存带宽上的不足，二者的显卡性能差距也颇为明显，毕竟Xbox One的单精度浮点性能少了0.6T，这个数字不容小视。因为两台主机均出自AMD之手，硬件架构相当接近，软件优化方式也十分类似，显卡性能的差距可能会体现得相当直观。如果游戏的负荷较小，那么Xbox One版还有希望与PS4版保持完全一致。如果游戏的负荷较重，那么Xbox One版恐怕要牺牲一些画面细节才能保证与PS4版相同的分辨率和帧数。E3展后又有消息透露，微软可能会以超频的方式将显卡的出厂频率从800MHz 调整到1GHz，将理论性能从1.23T提升至1.5T，因为Xbox One的体积硕大，显卡提升的这一截频率并不会对散热造成太大负担。当然，PS4泄漏的显卡规格与索尼公布的数据相符，但微软官方并未公布Xbox One的显卡性能，说Xbox One机能逊于PS4目前也只是推测。

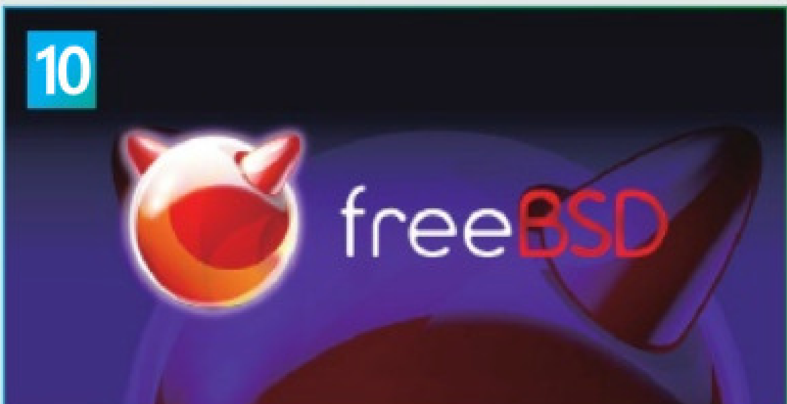
近年来主机的软件环境与PC越来越接近，在上一代主机中，Xbox 360的API是DX9.0c，但与PC版的细节存在差异。PS3则支持OpenGL ES，这是OpenGL专门为手机、主机等嵌入式设备设计的子集，不如标准版OpenGL全面。PS3使用类Unix系统，API是由OpenGL ES扩展而来的PSGL。但现在用PSGL开发PS3游戏的公司越来越少，很多程序员选择使用最底层的LibGCM库对PS3进行操作，这样一来，编程的难度更大，但执行效率更高，优化更好。根据开发者透露的消息，PS4依然使用类Unix操作系统，由FreeBSD 9.0改装而来，PS4原生支持OpenGL 4.4，比PS3的OpenGL ES更全面，索尼官方提供的PSSL就是由OpenGL 4.4扩展而来，如果开发者追求执行效率更高的底层手段，索尼依然提供了类似LibGCM的库可供操作，Xbox One的API则为与OpenGL 4.4平级的DX11.2。

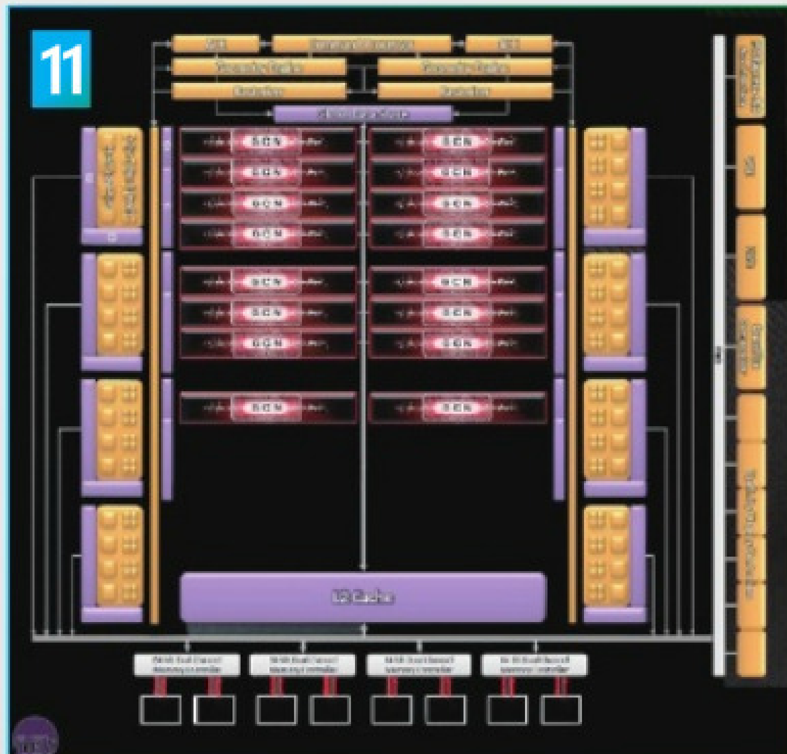
简单来说，PS4和Xbox One的开发环境都比上一代更强大易用，与PC也更接近，对开发者更友好。在执行效率方面，PS4和Xbox One自然比PC高，因为CPU和显卡都是固定的，但大部分开发者依然需要考虑兼容性问题——很多游戏都是跨平台发售的，如果广泛使用某个主机特有的编程手段，在移植时就会产生很多麻烦。对于那些有PC版的游戏，制作组还需要考虑英特尔CPU和NVIDIA显卡的用户。这么一折腾，真正能够发挥PS4和Xbox One性能的作品，也就只剩下索尼和微软的独占游戏了。

虽说PS4那1.84T的单精度浮点性能只是个理论值，不过理论值也具备参考价值。主机环境相对封闭，但封闭的环境给性能带来的提升幅度远没有很多人想象的那样大。PS3的显卡RSX理论性能是0.16T，在跨平台游戏上的表现只相当于0.19T的GeForce GT 220，对比PC显卡，RSX的实际表现比理论值高了20%，仅此而已。很多读者认为PS3和Xbox 360直到今天还能跑得动游戏是因为主机封闭环境的功劳，实际情况并非如此。PS3和Xbox 360版大作的原生分辨率只有1280×720，帧数为30，部分游戏的指标甚至比这个更低，画面细节量也比PC版逊色一筹。如果你把PC版的游戏设置调整到这个规格，GT 220级别的显卡也能跑出跟主机相同的效果。就算乐观估计，PS4的显卡经过优化后的实际性能只相当于HD 7870，而Xbox One最多能达到HD 7790的水平。

AMD为主机研发显卡时加入了一些目前PC没有的细节改进，在PS4的显卡中，核心前端的ACE（异步运算引擎）单元有8组，而HD7970只有2组。ACE单元相当于线程发配器，负责给流处理器下达指令，ACE单元的数量越多，流处理器的闲置情况就越少，显卡的执行效率也就越高。通过这种结构上的改进，只需要增加较少的晶体管，就能提升一些效率。但即使PS4的显卡有了这项改进，也无法与HD 7970相提并论，因为它的流处理器只有1152个，而HD 7970则有2048个。在







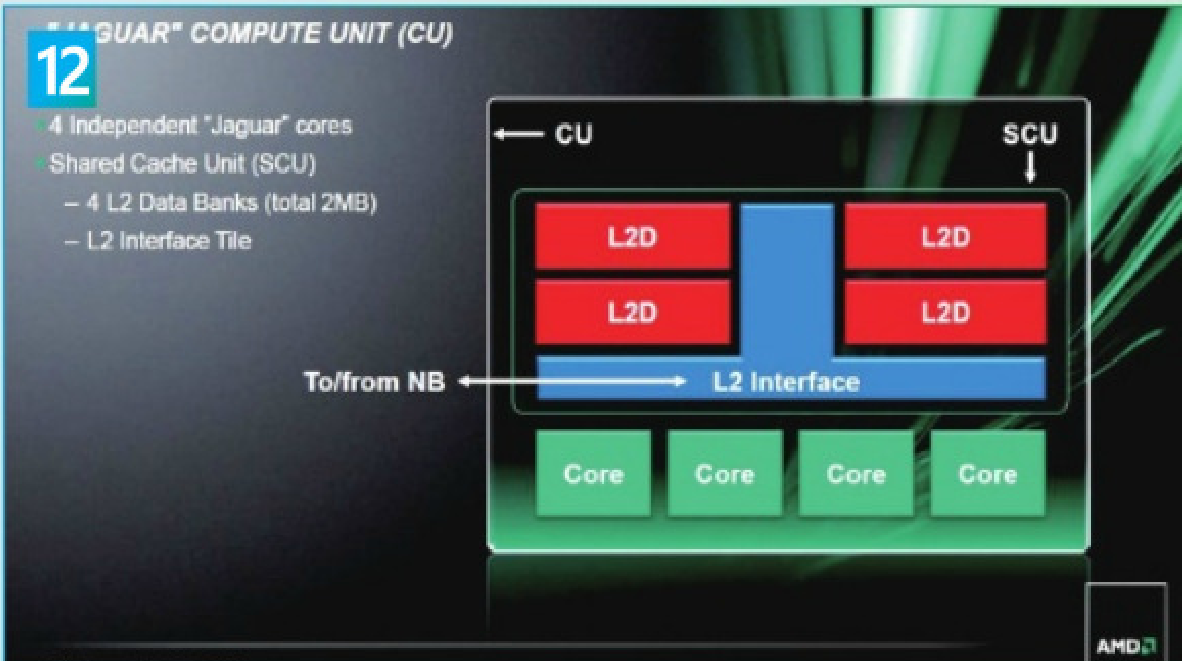
9.如果PS4能够原生支持标准版OpenGL，对于开发者而言无疑是一个利好，毕竟它比OpenGL ES更加全面

10.PS4的操作系统基于开放源代码的FreeBSD 9.0修改而来，属于类Unix系统，开发过PS3的人可以很快熟悉

11. Radeon HD 7850的架构图，PS4与之相似，但ACE单元多了6个，可以降低流处理器的闲置率

12.新主机装备了两个四核心的美洲豹CPU，这是与Atom竞争的产品，性能与桌面处理器不具备可比性

13.CPU与显卡共用内存地址只是HSA的第一步，发展相关的通用运算应用才是基金会的主要目标









14. Xbox One的造型回归了初代Xbox的粗犷理念，体积大、散热面积广，虽然造型不算美观，但的确实用
15.时隔6年，Wii U的性能相比Xbox 360只是各有胜负，很多第三方心生不满也在情理之中
16.PS4的造型酷似两个超薄版PS2的合体，体积比Xbox One小一大圈，不禁让人为散热担忧



中等负荷下，PS4的8个ACE单元可以保障流处理器不出现闲置，而在高负荷环境中，就算所有的流处理器全速工作，有限的数量也无法满足运算的需求，此时增加ACE单元也不能提升性能。这种情况与2010年的HD 6800系列显卡类似，HD 6800的线程发配器数量比HD 5800翻了一倍，在中等负荷的情况下，曲面细分性能有所提升，但因为没有增加更多的细分处理单元，高负荷情况下的分数并没有进步。PS4将ACE单元提升为8组，确实可以略微提升性能表现，但限于规模，依然远逊于HD 7970等旗舰卡，毕竟PS4的流处理器数量少了近一半，这是无法靠细节改进弥补的巨大差距。不过，如果ACE单元翻倍的效果达到了预期，AMD很可能在未来的HD 9000系列中采纳这一设计。

PS4和Xbox One的显卡虽然不算顶级产品，但足以满足当前大部分游戏的需求，新主机最大的软肋是CPU。根据官方消息，索尼和微软都选择了AMD的美洲豹（Jagaur）作为CPU的架构。美洲豹是英特尔Atom处理器的竞争对手，主要用于上网本、平板等低功耗低性能设备，速度很慢，同频性能相当于老旧的K8架构。PS4和Xbox One都配备了8个美洲豹核心，不过就算8核一起开动，性能也不如四核的i5处理器。索尼和微软选择如此贫弱的CPU，是为了控制芯片的核心面积，提高良品率和产量，降低成本。PS4和Xbox One的APU面积与HD 7850接近，在200平方毫米左右，大部分晶体管都给了显卡，CPU所占的面积不到20%。虽然这样的配置并不均衡，但显卡对游戏的重要性远胜CPU，在成本有限的情况下，经过权衡利弊，索尼和微软最终都走上了牺牲CPU强化显卡的路线。

为了让贫弱的美洲豹尽量少拖显卡的后腿，AMD使出了浑身解数。PS4和Xbox One均支持最新的HSA（异构系统架构）标准，可让DX11显卡通过通用运算分担一些原本属于CPU的工作，进一步降低游戏对CPU的依赖性。AMD显卡的通用运算能力常年逊于NVIDIA，但这一情况在2012年GCN推出后有所逆转。为了对抗CUDA，去年AMD联合ARM、Imagination、三星、高通、德州仪器等多家巨头成立HSA基金会，致力发展基于OpenCL和DX11等标准的异构运算。之前的CUDA和PhysX等显卡加速功能都被NVIDIA握在手中，AMD现在希望制定更为开放的标准，扳回一城。今年《古墓丽影》的TressFX发丝加速技术只是小试牛刀而已，用户完全可以在关闭“飘柔”选项的情况下正常游戏。但PS4和Xbox One的CPU实在太弱，制作组可能会在主机版中将AI等游戏推进所必需的元素交给显卡的通用运算解决，这就不同于“飘柔”等

可有可无的细节设计了。HSA推广的是基于OpenCL和DX11的通用运算，这两个API在Windows上也能正常运行，开发者在推出PC版时也不会碰到太多烦恼，只是CPU今后重要性会越来越低，这也是AMD推广HSA架构和APU芯片的目的。

各大技术公司对于HSA普遍持支持态度，著名的物理引擎Havok多年来只有CPU加速，今年公司宣布，新版本的Havok可以通过OpenCL给包括AMD在内的所有品牌显卡提供加速，此举无疑将大大削弱PhysX的影响力。除了PC和主机，在手机和平板等便携领域，AMD也在大力推广HSA技术，试图改变开发者的习惯。手机和平板暂且不论，在主机领域，AMD已达成了目标，因为PS4和Xbox One的CPU实在太弱，为了处理海量数据，HSA是个不错的选择。除了PC独占作品，开发者在制作PC游戏时也要考虑移植主机的问题，如果不想写两套程序，也必须借助显卡的通用运算。如果一切顺利，AMD就能掌握绝大多数核心大作的开发方向，在游戏界拥有更多话语权，还可以促进APU的销量，可谓一举两得。

主机的质量是读者关心的问题，Xbox 360的三红让很多人至今心有余悸。其实不光是Xbox 360，PS3也有黄灯问题，NVIDIA的GeForce 8系列显卡则遭遇过大规模的花屏。这些设备的显卡芯片都是90纳米工艺制造的，制程越先进，产品的发热量和功耗就越小，65纳米普及后，芯片温度下降，不论是三红、黄灯还是花屏的概率都大幅降低。PS4和Xbox One的APU均使用28纳米工艺制造，显卡为中端级别，温度不高。但散热不能光考虑APU，整个主板的所有元件都很重要。PS4首发版需要焊接32个高频GDDR5内存颗粒，如果降温不当，就可能出现花屏。根据E3官方展出的样机，PS4的尺寸比Xbox One小了一大圈，紧凑的结构对散热提出了严峻考验，不知索尼能否交出一份令人满意的答卷。

顺便说说Wii U的情况，这台机器的架构与Xbox 360相当接近，同样由IBM和AMD联手打造，其显卡基于DX10架构，拥有320个流处理器，理论性能为0.35T，比Xbox 360要高出30%，内存容量为2GB，游戏可调用1GB，比Xbox 360多出一倍。但Wii U的内存使用普通DDR3 1600，带宽每秒12.8GB，只有Xbox 360的一半，无法满足显卡需求。CPU依然沿用NGC和Wii老旧的PowerPC 750架构，频率也只有1.24GHz，比Xbox 360差了太多。Wii U规格正式敲定前，开发商和玩家对其软件支持情况普遍乐观，认为即使Wii U性能不是太强，至少各方面指标都能达到Xbox 360的水准，再加上二者架构极为相似，互相移植应该不费力气，就算任天堂争取不到独占作品，也能获得大部分跨平台游戏的支持。没想到等了6年，却等来一台CPU和内存带宽更弱的机器。Wii U的显卡确实比Xbox 360强一些，但开发商必须费力优化才能体现出这一优势，否则游戏的表现只会比Xbox 360更差。考虑到目前稀少的装机份额，再加上去年《FIFA 13》等跨平台游戏Wii U版惨淡的销量，包括EA在内的很多发行商都不愿为Wii U再提供支持，只剩下UbiSoft、华纳等一部分公司留守阵地。任天堂爱好者为了《马里奥赛车8》等游戏买Wii U还是划算的，但如果你对任天堂不感兴趣，还是考虑其他设备为妙。

网络篇
数字与实体和二手的博弈

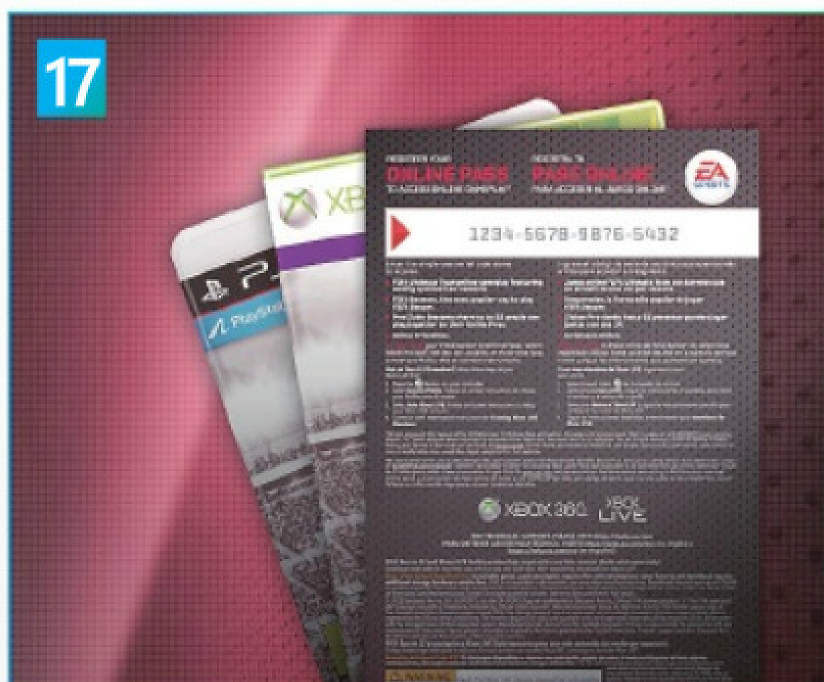
数字化流通是近年游戏界的热点话题。一款售价为59.99美元的实体盒装游戏，去掉主机厂收取的权利金和包装、生产、运输、零售商等成本，实际留给游戏公司的利润只有18美元，占售价总额的30%。而对于下载游戏，同样是59.99美元，平台方收取30%的权利金，剩下70%即42美元的部分归游戏公司所有，利润比实体版高出一倍有余，优势明显。一款跨平台游戏在Steam上的销量不及主机版，但第三方依然乐于在Steam上销售游戏，就是因为下载版的利润更高，卖出一套的利润超过两套主机盒装的收益。Steam也是抵制二手游戏的高招，游戏激活后与账号永久捆绑，想要转手游戏，就只能卖掉整个账号，很少有人会这么做。

实体盒装在今天PC游戏的销售额中所占的比例极小，但主机游戏依然以实体为主。为了对抗二手，EA在2009年率先实行了在线通行证的措施。每张游戏在出厂时捆绑一个序列号，激活后与账号永久捆绑。在线通行证不仅适用于FIFA等联机游戏，对于纯单机作品依然有效，《龙世纪》和《质量效应2》可以用序列号免费获得部分DLC。二手用户在购买游戏后，无法使用已经激活过的序列号，必须上网花费10美元买一个新的通行证，变相降低了二手游戏的价格优势。EA迈出第一步之后，很多公司纷纷效仿，如《蝙蝠侠——阿卡姆城》主机版的猫女激活码。

索尼对于EA这种做法持赞同态度，《战神——升天》也带有在线通行证的设计。这些通行证只是游戏自带的功能，索尼则希望通过主机核心的操作系统实现反二手。去年9月，索尼注册了一个反二手专利：用户在第一次运行游戏光盘时必须上网验证，此时系统将通过光盘的序列号将其运行权限与主机捆绑，以此完全封杀二手游戏。这项专利在今年1月被公之于众，引起一片哗然，但考虑到之后的发展，此举很可能是索尼谍报战的一部分。

E3期间，微软公布了新主机的详情。Xbox One的实体版游戏安装到硬盘后与账号自动捆绑，可以免盘运行，言下之意，光盘只是一个纯粹的数据载体，激活后就失去了实际用途，DRM（数字版权管理）完全在网络账号那边。Xbox One的游戏有两种二手交易方式，第一种是将游戏卖给GameStop等指定的带有二手业务的零售店（当然，国内用户与此无缘），由他们使用专门设备进行处理，第二种是在网络上直接将账号中的游戏转移给另一个账号，交易金额由玩家自拟，但每个游戏只能交易一次。需要说明的是，当你将游戏转移给他人后，实体光盘就完全失去了价值，因为光盘的序列号已经注册到了另一个账号上。引起争议的主要是第二种方式，在这种情况下，每个游戏授权只有一次转移机会，用户A将游戏转移给用户B，但用户B无法再将游戏转移给用户C。微软又设计了新的家庭组共享计划，希望以此弥补玩家对限制二手的不满，一个家庭组可以容纳10个账号，每个账

17.EA在2009年率先引入在线通行证业务，既打击了二手，又增加了收入，但玩家对此一直议论纷纷
18.《战地3》主机版的在线通行证，因为Origin没有二手游戏的概念，所以PC的《战地3》玩家与此无关
19.《蝙蝠侠——阿卡姆城》的猫女激活码也是主机特有的概念，PC版想玩猫女并不需要激活码或DLC
20.看看《战神——升天》就知道，索尼对二手同样深恶痛绝，PS4放宽对二手的限制全因微软之前碰了一鼻子灰









号都可以运行其他9个账号拥有的游戏。家庭组属于网络机制，与地理位置无关，未曾谋面的网络好友也可以进入家庭机组。根据匿名线报，家庭组共享游戏的内容是完整的，不过玩家每次只能玩一小时，且无法通过断断续续的方法蹭通关。微软高层否定了这个说法，但官方也没有解释清楚真正的共享机制究竟是什么样，饱受玩家质疑。

Xbox One最具争议的问题莫过于24小时验证机制。在失去网络的情况下，Xbox One只有24小时的离线游戏功能，如果过了一整天，网络还没有恢复，Xbox One就无法执行游戏程序，只有多媒体功能不受影响。根据微软官方的信息，玩家还可以使用手机进行网络验证，所需的流量只有几KB，但这一说法依然无法打消玩家的顾虑。Steam虽然需要在激活游戏时联网，但离线功能是永久的，只要游戏已经安装完毕，就算没有网络，也不影响单人游戏，而Xbox One的离线功能只能使用24小时。微软出此下策，与Xbox One的二手政策有关，因为游戏可以免盘运行，DRM被转移到网络一方，只有定期联网才能获得运行权限。不这样做的话，玩家就很容易钻到空子，先将游戏安装到Xbox One硬盘上激活，然后立刻把光盘以二手价格卖给GameStop，在Xbox One不联网的情况下随意畅玩游戏。加入验证机制后，这种如意算盘就落空了，因为离线游戏时间只有24小时。

微软走的路与Valve和EA不同，Steam和Origin不需要强制联网，无法转移游戏，Xbox One拥有一定的二手交易功能，必须隔24小时联网验证一次。

Steam通过低价策略弥补没有二手游戏的缺陷，一款售价59美元的大作，可能会在发售2个月内甚至更短的时间里拿出39美元的优惠价，半年后则有希望降至29美元甚至15美元，优惠幅度远超二手市场。Valve敢于将价格杀到这么低，与PC游戏多年来的现状有关。微软在2001年进军主机市场，希望将PC市场转移到Xbox家族上，不再大力扶持PC游戏。宽带的普及也加速了盗版的传播，在2002至2004这3年，PC单机市场低迷，实体盒装的销量一跌再跌，Valve抓住时机，在实体零售陷入衰退的情况下，大力推广Steam，复兴了PC游戏市场，此后数字发行成了PC领域的绝对主流，这是一段“置之死地而后生”的曲折过程。微软面临的阻力则大得多，主机实体游戏从未陷入衰退，主机厂需要GameStop等连锁店对实体进行铺货，尽管这些超市兼营的二手业务让游戏公司咬牙切齿，但强龙难压地头蛇，主机用户多年来更习惯购买实体而非数字版，惯性思维让这些店铺至今仍在游戏界拥有极大的话语权。如果Xbox One的数字版降价幅度达到Steam的程度，那么GameStop等连锁店就会对微软采取敌视态度，甚至可能拒绝为Xbox One铺货，这种杀敌一千自损八百的手段在游戏史上并非没有先例。况且世上不止微软一家在做主机，PS4的热销可以尽量弥补零售商抵制Xbox One的损失。

为了推广数字版，微软付出了一定努力，Xbox One试图免盘运行游戏，光盘的意义被大幅淡化了。但实体连锁店势力强大，微软不敢完全抛开他们，只得采取妥协态度，保留了GameStop处理二手游戏的权利。然而，24小时联网验证依然为人诟病，索尼抓住这一点大作舆论文章，宣布PS4不会强制联网验证，不会限制二手，虽然从发布会之后官方透露的消息来看，这两句话并非完全属实，但索尼确实凭借宣传策略赢得了更多支持。E3结束一周后，微软不堪压力，更改了Xbox One的设计，DRM从网络账号转移回光盘、取消24小时联网验证、不再对二手进行限制、不再对游戏光盘进行锁区，但同时取消光盘版的免盘运行、取消数字版的转移功能、取消家庭组共享。简而言之，Xbox One的政策绕了一大圈，最后又回到了起点，相比Xbox 360，除了取消锁区，玩

家并没有得到什么好处。笔者认为，Xbox One最初的策略是一个妥协与变革并存的产物，两面不讨好，难当大任，但PS4则向实体零售商妥协了更多，并没有什么值得称赞的地方。如果说Steam是大破大立，Xbox One原本的政策是破而不立，那么PS4则是原地踏步。Xbox One的策略存在很多缺陷，但大方向是正确的，问题出在24小时联网等具体细则上。索尼靠着漂亮的公关占了舆论上风，却打击了整个行业对于推行数字化的信心，放缓了改革的脚步。主机换代原本是改革的绝佳时机，索尼却在这个当口把心思用在与微软的舆论战上，导致整个主机业倒向保守，长远来看，这并不算什么好事。

况且，索尼在发布会上公布的情况并不详细。发布会结束后，在记者的不断追问下，索尼官方承认，PS4不会出现所有游戏都强制联网验证和反二手的情况，但第三方拥有操纵DRM的选择权，软件厂可以自由选择措施。换句话说，只要第三方想做，PS4依然有反二手的能力，甚至比PS3更为方便。索尼绝非对反二手毫不动心，《战神——升天》等游戏加入通行证就是最好的证明。不过索尼的步伐比微软更慎重，今年1月曝光的反二手专利已经引来玩家的声讨，Xbox One的联机验证也饱受质疑，经过再三考虑，索尼将皮球踢了出去，交给第三方自行处置，这样自己就能少承担一些责问。E3召开前，EA一反常态，将那些可以通过一手序列号激活的DLC售价从10美元变为免费，并宣布废除通行证计划，这是因为他们不需要通行证也能反制二手，并非向二手市场屈服之举，PS4和Xbox One的核心DRM自带了类似的功能，无需设立单独的通行证也能达到相同的效果。两大新主机现在对于二手的态度与PS3和Xbox 360没什么本质区别，游戏公司与实体零售商和二手市场的交锋是一场漫长持久的战事，一



21-22.二手游戏交易是GameStop等实体零售巨头的重要收入来源，EA等公司推行反制措施并不奇怪，虽然厂商对GameStop愤恨交加，但目前的主机游戏依然离不开实体铺货这条渠道
23.索尼针对二手游戏的公关秀获得成功，但发布会上怎么说是一回事，发布会后如何具体执行则是另一回事
24.GAME曾经嘲笑Valve的Steam是蚍蜉撼大树，这颗“大树”却在2012年迎来了死亡
25. Impluse在数字发行的份额不及Steam的十分之一，GameStop在数字发行领域举步维艰
26. GameStop眼看无法扳倒Steam，只得选择合作，从去年开始他们经营起了Steam充值卡业务
27. Gaikai这家云游戏公司成立于2008年，索尼将其收购主要是为了解决PS4兼容PS3的问题









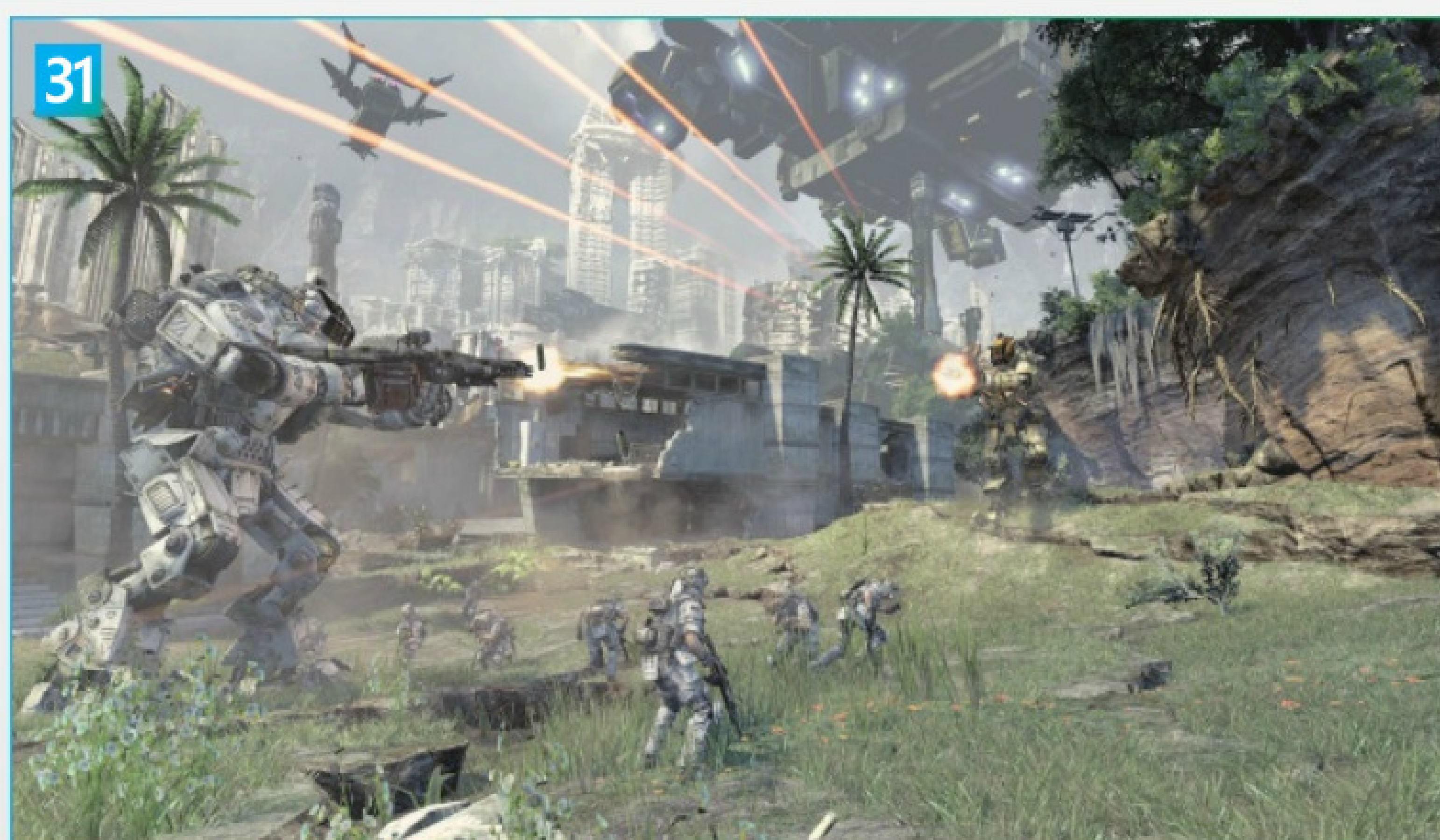












28.PSN Plus会员多年来处于恶性循环状态，只能靠送游戏吸引玩家，如今终于步入正轨
29.考虑到国情，PS4与YouTube和Ustream合作的视频上传与分享功能对于中国大陆地区玩家的意义不大
30. Windows Azure已于今年6月在上海落户，微软此举并不完全是为了游戏，但从技术上讲，玩家也有可能获利
31.《泰坦降临》的画面平平，但火爆逼人的战场氛围气势十足，根据开发者的说法，这都是Azure云的功劳

个E3展根本无法分出胜负，好戏还在后头。

实际上，索尼也在推行数字化，PS3的很多大作在发售当天都能在PSN上买到数字版，但索尼的步伐没有微软那么激进，采取顺其自然的态度。数字化发行在近年走在风口浪尖上，与游戏开发成本的提升有直接关系。PS3和Xbox 360将游戏价格从49提升至59美元，但因为开发费的上涨，很多游戏并未因此获得更多的净利润。既然实体销售无法满足收益，厂商就只能在数字渠道上寻找新的商机，如DLC和微交易，很多游戏干脆将光盘收录的内容设定为DLC，变相提高售价。虽然Xbox One的策略碰了一鼻子灰，但数字版替代实体版是大势所趋，PC产业已经证明了这一点。如果数字版份额超越了实体版，整个产业的模型也会发生改变，第一方和第三方的利润会得到显著增长，制作组不需要推出太多DLC也能获得可观的收益，软件的定价更为灵活，打折更加频繁，对游戏公司和玩家都有好处，牺牲掉的只有GameStop等实体店的利益。游戏软件不同于实体商品，去掉那些带有豪华赠品的限定版，其他盒装光盘不过是一个软件的物理载体，目前的网络不够强大，日后一旦条件成熟，实体光盘必然消失，这是不可逆转的大趋势。英国最大的游戏连锁店GAME曾嘲讽数字发行是不切实际的空中楼阁，这家零售巨头已于去年宣告破产，实体店铺又增了一座墓碑。GameStop集团近年的业绩也不乐观，他们在两年前收购数字平台Impulse就是为转型做准备。虽然GameStop等实体连锁店在今天的势力依然强大，但时间并不站在它们这边，数字化的趋势是无法阻挡的。

然而，索尼在舆论上对微软的压制，以及自身偏向保守的策略，延缓了主机改革的速度。索尼和微软都不是这场风波的最大赢家，从中获利最多的公司是Valve和EA。近年PC游戏的销量始终不如主机，靠数字发行的高利润率吸引支持者，主机放慢了数字化改革的速度，Steam和Origin先进的模式对第三方依旧有相当大的吸引力，对于PC玩家而言，这也是好事。其实如果微软抛开闭门造车的思维，虚心借鉴Steam的优点，Xbox One不会遭遇这么多质疑。虽然Steam游戏的销量不如Xbox 360，但在数字化发行这方面，Valve的经验比

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn **美术编辑**/Doris

微软丰富得多。值得一提的是，根据Beta版客户端泄漏的文本，Steam很可能会推出分享或租借游戏的功能，这并非跟风微软，早在今年1月Xbox One尚未公布之时，就已经传出这一消息。如果Steam为了分享和租借功能引入24小时联网验证，玩家显然不会买账。Valve可能会采取两套DRM并行的方式，不涉及分享和租借的账号沿用过去的机制，只有使用该功能的账号才会对离线游戏做出限制。

联机方面，Xbox 360需要缴纳会员费才能联机对战，Xbox One也沿用了这一策略，PSN的网络起步比Xbox Live慢，为了吸引玩家，PS3不用付费也能对战，索尼只能靠送游戏等优惠政策积累付费会员数量，现在PSN Plus会员已成规模，索尼宣布PS4必须付费才能联机（部分免费网游除外），也是情理之中。云游戏是两家宣传的重点之一，因为PS4没有硬件兼容PS3的能力，索尼收购云服务公司Gaikai后，通过Ustream视频网站提供对PS3的兼容。Xbox One也无法向下兼容，微软推荐想玩老游戏的人买一台Xbox 360即可。微软的云服务重心是提高性能，不以向下兼容为卖点。微软宣称云计算可以提高Xbox One的显卡性能，即时演算3D图像对延迟极为敏感，用云计算与本地显卡结合处理画面是一个崭新的课题。微软推荐开发者把延迟影响较小的画面细节交给云计算，其他留给本地处理，但制作组必须抛弃之前的思维才能实现这一效果，编程难度不小。况且，目前Xbox One已经不再强制联网，如何处理联网与非联网状态下的画面差距也是个问题。

多数玩家不指望云服务能提升Xbox One的显卡性能，但微软提出的一些较为现实的用途还是很有趣的。有时用户在玩游戏的途中碰到了紧急事件，必须离开一段时间，单人游戏可以随便暂停，但多人联机则不行。云服务可以长期记录玩家的表现，在你离开时，用模拟Bot进行代打，Bot的行为由之前积累的数据得来，水平与玩家基本相同。今年E3大出风头的《泰坦降临》使用云服务处理AI，在联机模式中布置大量服务器Bot，这样一来，无需像其他FPS那样设置脚本事件，也能营造出宏大的战场氛围。网络上的选手本来就存在延迟问题，服务器AI的延迟并不比真人玩家高，云计算在这个领域能够充分发挥优势。Xbox One的云服务并非纯粹的烟雾弹，微软早在3年前就已经启动Windows Azure云平台，服务器遍布全球，从去年开始，Xbox Live也归Azure处理。现在微软又追加投资了7亿美元，将Xbox Live的服务器从1.5万增加到30万台。《泰坦降临》的PC、Xbox 360和Xbox One版对战全部基于Azure平台的官方服务器，联网质量远胜其他FPS廉价的玩家监听服和点对点模式，下一代《光环》也将全面转向官方服务器。即使是大陆玩家连接美国网络，使用官方服务器的效果也好过玩家监听服和点对点。况且Azure已经在上海建立机群，就算Xbox One不会推出行货，只要微软将大陆IP的联机服务分配到上海机群，玩家就可以享受到超低延迟的网络对战。微软对服务器的投入力度远大于索尼，在可预见的未来，Xbox Live的联机质量依然会比PSN更出色。

主机架构与PC越来越接近也带来了一些副作用，作弊不再是PC的特有现象。因为架构相对封闭，主机游戏的安全性基本依赖于硬件本身的防盗版措施，一旦这条防线被攻破，盗版也能上网联机，缺乏独立反作弊手段的主机就成了作弊者的乐园。去年主机上的《使命召唤——黑色行动Ⅱ》和《光环4》都出现了严重的作弊情况。另外，很多游戏的大量关键数据是在本地运算的，很容易遭到修改，主机版《战地3》只需简单更改存档就可以随意调整武器的后座力和威力，正版用户也可以用这招实现作弊。PS4和Xbox One使用常见的x86架构，跨平台游戏的代码与PC版更加接近，即使没有盗版，黑客也可以通过修改文件或存档等方式把PC上的作弊器移植到主机上。就算没有作弊，各种钻空子的Bug也会让玩家相当头疼，虽然Bug早晚要被开发者堵死，但这毕竟只是被动的处理方式，不够灵活。微软试图在Xbox One上调整联机配对机制，根据他人给予玩家的声誉把不同声誉级别的人配对到一起，低声誉的人只能与其他低声誉的选手对战。但声誉这个东西太过主观，无法真正反映用户的道德水平，碰到输不起的对手，你光明正大赢了他，对手咽不下这口气，还是会给你一个负面声誉。要不要以声誉为标准匹配对战，微软目前也在讨论中，希望最终标准能够更加客观慎重。

索尼和微软都将视频功能作为下一代主机的卖点，PS4和Xbox One均配备独立编码芯片，可以在保持游戏流畅运行的情况下录制1080p分辨率的H264视频，并将其上传到YouTube。玩家还可以在网络上直播自己的实况过程，PS4选择Ustream，Xbox One则使用Twitch。然而，在正常情况下，YouTube和Ustream无法在大陆访问，以国内的网络带宽，也很难流畅上传高清的实况流。Xbox One还相当强调网络电视功能，比PS4高出100美元的售价在国外并不是问题，微软会推出合约机，顾客只要预定2年的会员费就可以用较低的价格买到机器，但大陆玩家就享受不到这种优惠了。换句话说，就算你购买正版游戏并缴纳会费，限于网络状态，大陆主机玩家获得的体验也是残缺不全的。PS4和Xbox One的理念过于偏向社交和网络电视，并不太适合国内用户。

软件篇
徘徊在新旧平台之间的厂商

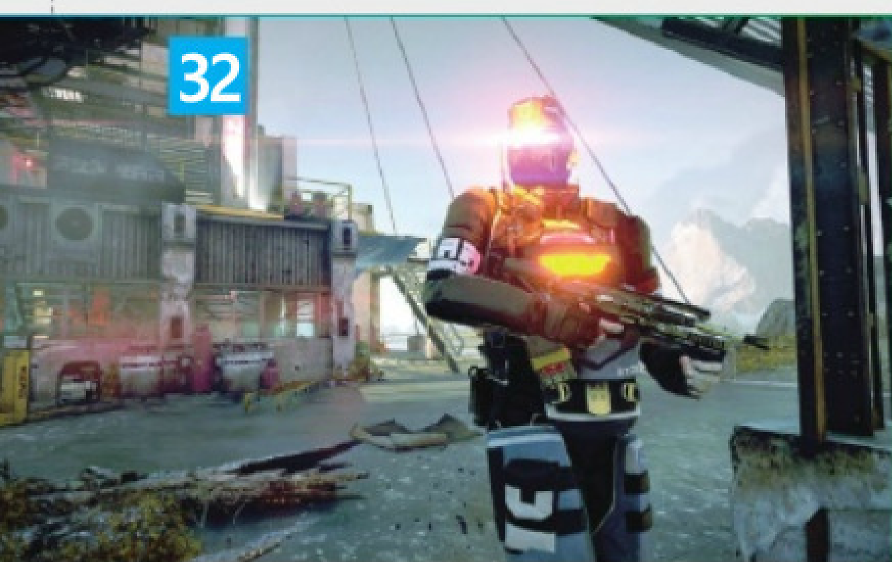
PS4和Xbox One支持4K分辨率，但这只是信号输出的标准，大作的原生分辨率为1080p，帧数为30，少部分游戏达到了60帧。像《杀戮地带——暗影低垂》这样的画面，以PS4的机能，实现60帧还是有希望的，只有30帧源于制作组优化不到位，这个问题会随着时间的推移得到解决。但进入主机中后期，PS4的性能也将面临瓶颈，到时候能不能守得住1080p和60帧的规格就难说了。今年E3精度最高的演示当属《暴雨》开发组Quantic Dream的《黑暗巫师》，其画面是PS4即时演算的，但资源占用太惊人，每个角色由100万多边形和350MB贴图组成，再加上场景和各种特效，4个人物就吃光了PS4的内存。《黑暗巫师》的本质与PC的各类显卡演示程序并没有区别，无法代表大部分游戏的真实水平，像《暴雨》那

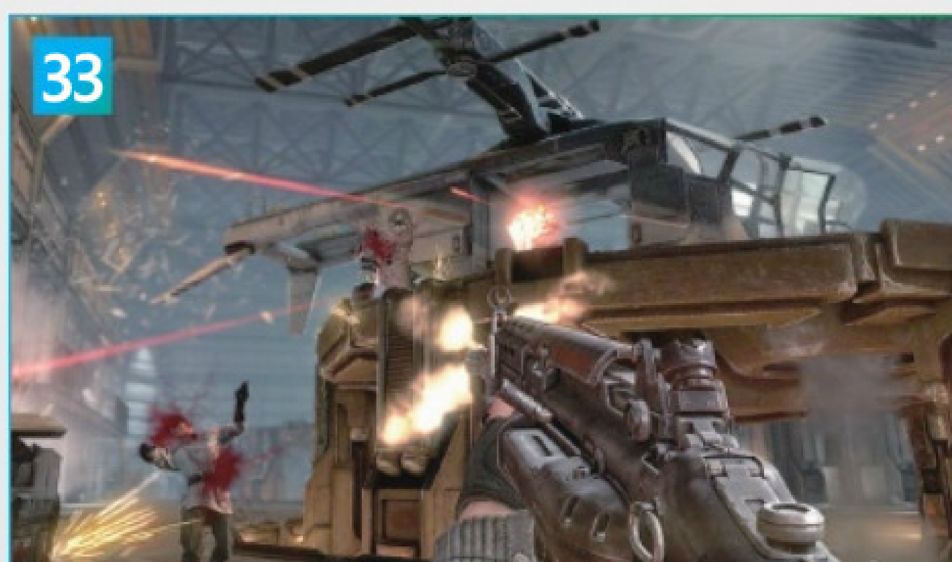
种一个屋子几个人的场景，用PS4演算不成问题，但大规模战斗的ACT和FPS就目前而言达不到这么高的角色精度。如果主机末期能够再次出现类似延迟渲染的高效率革命性技术，倒是有希望在其他游戏类型中实现《黑暗巫师》级别的画面，但现在谈这些为时尚早。

新主机的游戏将经历3个阶段，第一阶段的作品光影平平，单纯提高多边形数量和贴图精度，大部分跨代游戏均属此类，年末发售的《德军总部——新秩序》就是典型，PS4版除了贴图更清晰、分辨率更高，相较PS3版并没有太多优势，新主机应付这样的作品不成问题，流畅度可达60帧。第二阶段的作品不再满足于模型和贴图精度，活用延迟渲染处理全局光照，如Ubisoft的《巡回执法组》，PS4处理这样的游戏要达到60帧就比较困难。第三阶段的作品会在主机末期亮相，画面比目前已知的任何作品更华丽，考虑到两大新主机的双精度浮点性能只有0.1T，光线追踪应该不是这一代硬件的发展方向，但一些目前尚处于理论阶段的高效光照模拟技术有希望在几年后步入实用化，推动图像的新发展。模型和贴图的提升只是量变，光影和仿生学的进步才是质变。《潜龙谍影Ⅴ》在E3上的展示基于PS3和Xbox 360的开发机，建模和贴图一般，玩家甚至可以在截图上看到大量的锯齿，但出色的光照系统和媲美《黑色洛城》的角色表情让图像充满了生动感，这才是下一代画面应有的发展方向。另一方面，游戏界也不会单纯以图像论英雄，《泰坦降临》的画面平平，但火爆的机甲战斗和逼人的战场气氛给玩家带来的冲击力远胜那些图像复杂的作品，赢得满堂彩。如果新主机不能带来新类型、新玩法，漂亮的画面也就失去了意义。发行商也明白这个道理，各大巨头都在投入资源研发原创品牌，掌握新主机潮流的公司将成为新一代的领头羊。

单纯从机能的角度来看，这一代主机令人失望。PS、PS2、Xbox 360的机能都不输给同期的最强显卡，而PS4的显卡规模只有HD 7850级别，Xbox One也好不到哪去，更不用说那上网本级别的CPU了。这一代主机都是多任务系统，需要给后台进程预留大量资源，制作《杀戮地带——暗影低垂》的Guerrilla透露，PS4的8个内核有2个是系统专用，游戏只能调用6个，而Xbox One开发者也表示，8GB内存有3GB预留给了系统。如此一来，就算不用考虑硬件兼容性问题，为了照顾后台，主机游戏的优化幅度也比以前更有限，这一点与PC并没有本质区别，所以笔者在前文推论，PS4显卡的实际表现乐观估计也只能达到HD 7870级别。当然，新主机刚刚推出，很多公司不熟悉环境，可能在向PC移植的过程中出现优化较差的问题，像当年《失落的星球》PC版的需求就高得离谱，但这只是初期的特有问题，很快就会被克服，不必过分担心。以目前的情况来看，只要购买一块HD 7870或GTX 760，玩家就可以获得与PS4相等的显卡体验。当然笔者指的仅仅是“相等”，到了主机中后期，PC版的特效会比PS4版更复杂，这两块卡可能无法支撑最高画质，但PS4同样不能。

考虑到新主机的8GB统一内存无法全部被游戏调用，而PC的内存和显存是分开的，PC想要运行新一代游戏，在不打开太多后台程序的情况下，8GB内存足矣，但显存则多多益善。2GB显存是最低需求（当然，前提是显卡本身核心性能不差，否则再多显存也没有意义），新一代游戏的贴图尺寸较大，再加上各类特效，即使在低分辨率下，显存占用也





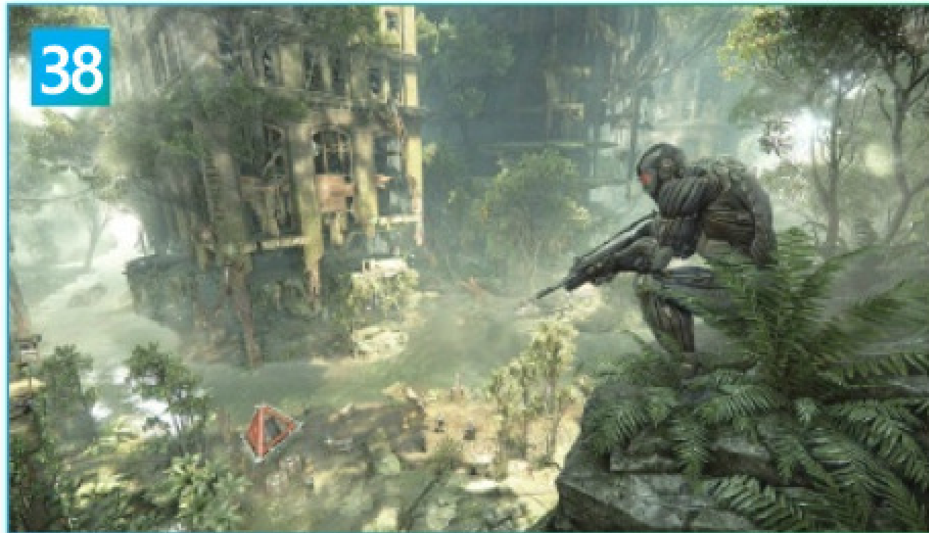


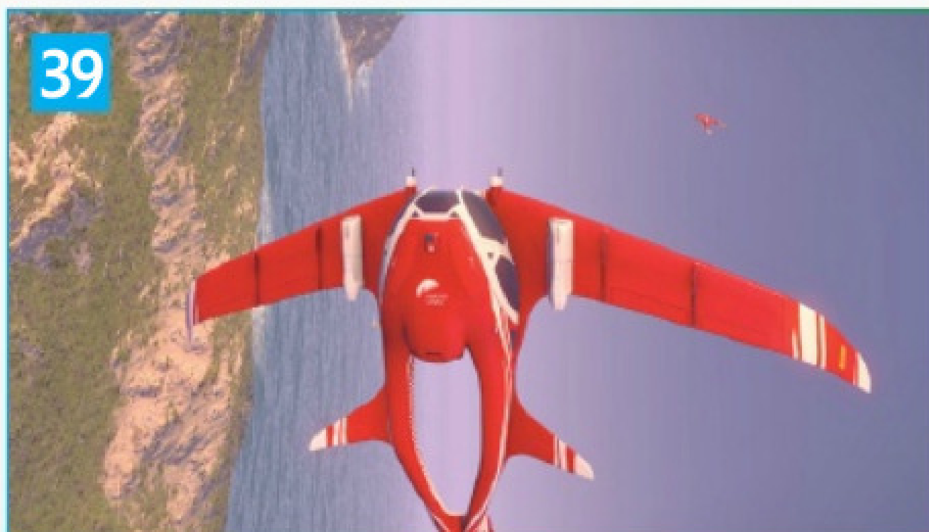




32.“杀戮地带”向来是个雷声大雨点小的系列，《暗影低垂》作为PS4游戏只能算不过不失
33.《德军总部——新秩序》使用id Tech 5引擎，贴图较精细，美工还不错，画面并无太大优势
34.《潜龙谍影Ⅴ》的建模和贴图一般，光照特效和人物面部表情却相当出色，这才是质变的效果
35.《泰坦降临》在E3评论家大奖中包揽了6项大奖，成为最大赢家，颇有发展为FPS新王牌的气势
36.《黑暗巫师》的本质类似于3DMark，无法代表目前的主流游戏类型所能实现的效果













37.4GB新版Xbox 360目前的售价仅为199美元，如果你不喜欢这个造型，也可以选择2010版
38.《孤岛危机3》虽然没有新主机版，但PC版的最高画质傲视群雄，可视为新一代游戏的代表
39.微软在今年开发者大会的DX11.2演示，特效一般，重点在于如何用少量的显存占用映射海量贴图
40.《最后生还者》是今年最值得玩的作品之一，有希望与《横行霸道V》竞争年度最佳游戏的桂冠
41.《GT赛车5》留下了不少遗憾，6代势要成为PS3的最强竞速游戏，为这台主机完美收官
42.今年没有“光环”系列正统续作，4代还能再卖出几百万，Xbox One用户要2014年才能见到士官长

相当惊人。《孤岛危机3》最高画质在1440×900分辨率下的显存需求就已经达到1.5GB，就算你用老旧的19英寸显示器，1GB显存也不够用。CPU的门槛倒不算高，PS4和Xbox One虽然有8个核心，但美洲豹的单核性能太弱，远不如i5等桌面级四核处理器。不过下一代游戏会更加注重多核优化，i3等双核处理器就算有超线程也难以充分发挥高端显卡的性能，保险起见，笔者更推荐i5。近年CPU的发展速度明显放缓，英特尔14纳米的Broadwell已经延期至2015年，明年消费者只能买到Haswell的改进版，再加上下一代游戏对CPU的需求不高，经典的Ivy Bridge和Sandy Bridge架构i5就足以满足需求。

微软在Xbox 360上试验了一些新技术，如统一渲染和曲面细分，这些技术被DX10和DX11先后吸收，成为公认标准。Xbox One的DX11.2增加了多个功能，值得一提的是对虚拟贴图的进一步支持。Xbox One的eSRAM速度虽快但只有32MB容量，8GB的DDR3速度较慢。DX11.2可以让开发者在eSRAM缓存和内存之间通过绑定贴图建立高效映射，缓存只需存储几MB的数据就可以让程序在此检索内存中数GB的贴图。这一功能也可以用于映射PC的显存和内存，节省显存占用量。硬件完全支持DX11.2的新一代显卡要明年才能大批出货，但微软给这一功能设定了11.0和11.1两个特性级别（Feature Level），只要牺牲少部分特性，所有DX11显卡都可以支持该功能，发布会上的官方演示用的就是一块GTX 770。但是，在PC上，目前只有Win8.1才能使用DX11.2，考虑到Win8的装机量不高，有多少制作组愿意对其单独提供改进是个问题，就算提供了，多数玩家用不到也就没太大意义。

历史已经证明这一点，当年Vista装机量不振，很多玩家使用DX10显卡，但依然在运行XP，开发商只得继续推出DX9.0c版本的游戏，直到Win7普及后这一情况才得到缓解。去年微软曾经宣称DX11.1是Win8独占，引起争议，微软被迫妥协，在更新补丁中为Win7增加了部分DX11.1的功能。如今微软故技重施，宣布Win8.1独占DX11.2，但只要Win8的装机量上不去，这一标准在PC上就无法获得广泛支持，微软会不会再次妥协，目前还很难说。

DX9.0c直到今天还有新作推出，只因PS3和Xbox 360的寿命太长。《战地3》等游戏早已将DX10设定为最低标准，随着PS4和Xbox One发售，今后像《孤岛危机3》这种DX11独占的作品会越来越多。HD 4850和GTS 250使用者依然可以享受老主机移植过来的游戏，但考虑到大形势，更换显卡只是时间问题；HD 6850和GTX 460只要不强求最高画质，降低一些特效，足以流畅运行新主机的早期作品；对于新装机的用户，个人推荐至少配备HD 7870或GTX 760，体验与PS4基本相当；如果预算充足，可以考虑HD 7970或GTX 770等高端卡，获得远超新主机的性能。按照计划，明年AMD和NVIDIA会推出20纳米工艺的新产品，届时现有产品也将迎来又一轮降价。除非你是狂热发烧友，否则现在没必要急着更换硬件，PS3和Xbox 360依然有大量值得一玩的新作，移植到PC

的需求自然不会高。目前的开发商大都采取脚踏两只船的策略，新主机的很多游戏在老主机上也能玩得到，画面进步自然有限，估计这种情况会持续至少2年时间，此后第三方才会真正将重心转移到新平台。

玩家当然希望主机更迭能够带来新局面，但今年E3的震撼力远不如2005年。Xbox 360的性能超越了同期的最强PC，而PS4和Xbox One只能算上网本CPU和中端显卡组成的产品。当然，就算是这样的硬件，也比PS3和Xbox 360强出数倍，问题是开发商的态度。新主机在短时间内无法成为市场主流，游戏的画面表现依然被老主机拖后腿，只有新主机和PC独占的作品才能发挥DX11硬件的真正实力。PS4和Xbox One的售价不算贵，但在年内，有分量的独占游戏屈指可数。索尼目前的重心依然放在老主机上，PS3在今年接连迎来《战神——升天》《最后生还者》《超凡双生》《GT赛车6》等大作，和PS4孤单力薄的《杀戮地带——暗影低垂》形成了鲜明对比。微软的情况也差不多，Xbox One的首发独占只有《极限竞速5》在E3上获得好评，《崛起——罗马之子》和《丧尸围城3》均饱受争议，“光环”系列的新作则要等到2014年了。

PS4和Xbox One在硬件层面无法向下兼容，索尼和微软打算让老主机继续卖下去，就算《神秘海域》《战争机器》等经典会在PS4和Xbox One上推出移植合集，恐怕也要等上一阵时间。SCEJ总裁河野宏也透露，2014年PS4会通过云服务提供对PS3的兼容，但市场从PS3转移到PS4是一个漫长的过程，索尼不会轻易抛弃老用户。由于Ustream在大陆无法正常访问，再加上带宽和延迟问题，在国内通过云服务玩PS3游戏的体验并不好。新主机的首发并不会终结老主机的生命，二者将在市场上共存相当长的一段时间，PS3和Xbox 360用户在几年内不用担心没游戏可玩。假如你没接触过上一代主机，又对独占游戏感兴趣，想找机会补课，收一台价格低廉的PS3或Xbox 360也是个选择。如果你追求流畅的帧数和无锯齿的画面，新主机暂时也难当重任，高端PC才是你的归宿。PS4和Xbox One目前只有尝鲜的价值，如果你不是急着赶首发的狂热支持者，大可持币观望，等到自己感兴趣的独占作品再制定购机方案。

厂商趋势篇
各大游戏巨头去向何方?

虽然微软取消了Xbox One强制联网验证的功能，但今后的游戏与网络的联系必然越来越紧密。自从《恶魔之魂》开创了单机与联机无缝交融的模式后，很多公司都对此作出了回应。Bungie的《命运》借鉴了《恶魔之魂》和《黑暗之魂》的联网机制，在单人模式与多人模式之间并没有明确的分界线，Ubisoft也相当推崇这种做法，将其用于《看门狗》《巡回执法组》等新作。《泰坦降临》的制作组则表示，不论是Xbox 360、Xbox One还是PC版，游戏的关卡都需要借助云服务的力量才能正常运行，《泰坦降临》没有单人模式，玩家必须联网执行程序，但本作并非是一款只有对战没有剧情的产品，游戏的多人模式包含大量传统概念中战役模式的元素，满足注重剧情的玩家，不过所有模式依然需要玩家登录网络才能运行，这种做法比Xbox One之前强制联网的DRM巧妙得多，也从根本上消灭了盗版，唯一需要担心的是服务器的质量，但微软的云集群财大气粗，应该不成问题。

下一代游戏画面更加复杂，引擎对于开发者至关重要。作为目前授权引擎技术的领跑者，Crytek在今年的开局颇为不错，《孤岛危机3》PC版的画面比今年E3的大部分新主机游戏更华丽，优化也相当出色。作为一款游戏，《孤岛危机3》的关卡有很多问题，但作为引擎展示，它在各方面都令人拜

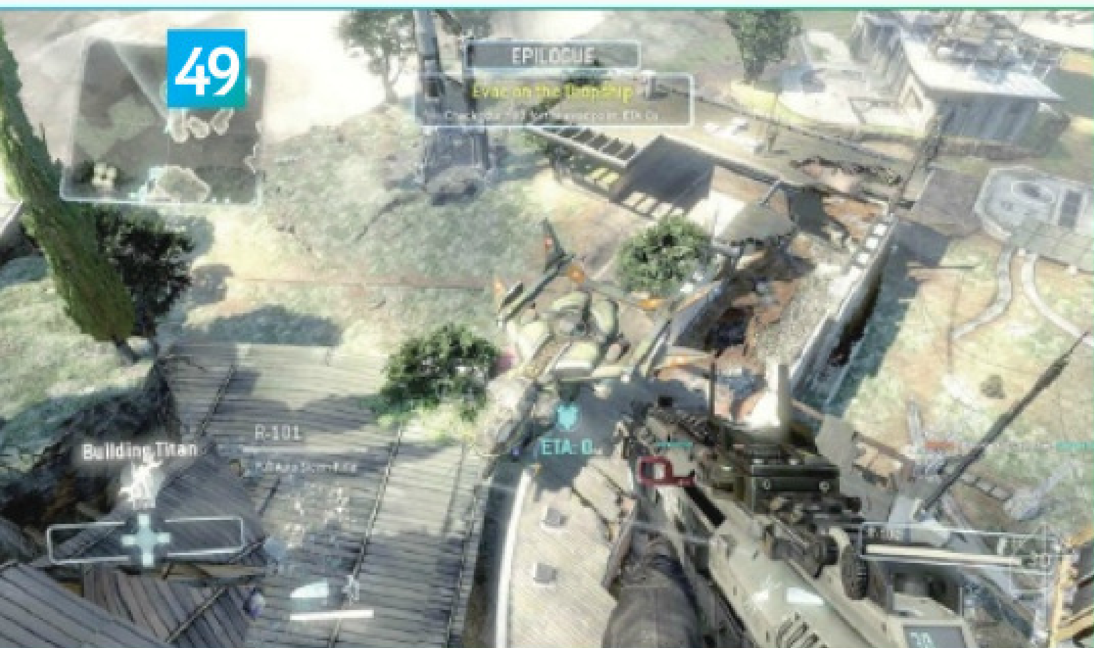






43.《崛起——罗马之子》最初是Kinect独占的体感游戏，临时加入了手柄操作，但保留了大量QTE
44.《崛起——罗马之子》很多画面细节表现不错，但整体给人的感觉依然像Xbox 360规格的作品
45.《黑暗之魂Ⅱ》明年3月发售，制作组承诺这一次PC版的优化和细节设定要比1代好很多




46.《原始杀戮——创世纪》虽然是虚幻引擎4作品，但使用Enlighten处理全局光照，观感与《战地3》类似
47.《日光》是一款节奏较慢的恐怖游戏，制作组的规模很小，难以发挥虚幻引擎4全部实力
48.《龙世纪——审判者》预定于2014年发售，使用寒霜引擎3开发RPG的效果究竟如何，明年就能知晓
49.《泰坦降临》的画面与去年同为起源引擎的《反恐精英——全球攻势》处于同一水平，并不出彩
50.《战地4》的新主机版终于支持64人对战，虽然画面比PC略逊一筹，但联机体验基本保持一致

服。CE3不但支持大量最先进的新特效，其优化也是主流引擎中最好的，强悍的执行效率让游戏具备极高的弹性，在老主机、新主机、高中低端PC上都能发挥出最佳效果，对于跨代开发的制作组而言，这是一个相当大的优势。Crytek在今年又进军移动游戏领域，使用CE3为iOS和安卓设备开发产品，可谓到处开花。但在E3上，这家公司的表现却令人失望，Xbox One年末的首发游戏《崛起——罗马之子》是Crytek首次与主机厂直接合作的产品，如果成功，其意义不亚于当年Xbox 360的《战争机器》，不但可以提升微软阵营的士气，对CE3的推广也大有好处。但本作的开发周期长达7年，漫长的时间和反复的变更消磨掉了制作组的灵感、热情和锐气，游戏设计缺陷不少，虽然平台转移到了Xbox One，但画面规格依然停留在Xbox 360级别，只提升了一些细节，整体观感甚至逊于《孤岛危机3》。虽然这部作品无论成败都不会改变Crytek在图形技术方面的领先地位，但很可能对公司乃至Xbox One今年的声望产生一些影响。

Epic Games是上一代授权引擎市场占有量的冠军，虚幻引擎3让公司赚了个盆满钵盈，导致虚幻引擎4的开发一再延后。根据官方公布的信息，虚幻引擎4对硬件的需求远高于CE3，蒂姆·斯威尼解释，这是因为他们使用SVO技术运算全局光照，精度比CE3更高。虚幻引擎4目前公开的展示全部基于GTX 680等高端显卡，但玩家和开发者对主流配置更关心，Epic却让他们失望了。今年春季，Epic表示，虚幻引擎4的SVO效率太低，在PS4和中端显卡上不具备实用性，只能削减为更简单的算法。这样一来，虚幻引擎4在光照方面就不再具备领先优势。《原始杀戮——创世纪》虽然是虚幻引擎4游戏，但其光照特效用的是Geomerics公司的Enlighten插件，而非Epic的SVO技术。CE3的执行效率更高、商业版授权费更低、免费版的权利金也更少，自然获得了拥护。目前已知的CE3游戏多达33款，虚幻引擎4公布的作品却只有5款，其中《原始杀戮——创世纪》《日光》等4款作品都是独立工作室的游戏，难以展现引擎实力，Epic自家的《堡垒之夜》采用卡通风格，画面并无惊喜，Epic需要的是《战争机器》或《虚幻竞技场》等令人信服的作品，但这家公司在E3上却没有公布新展示，令人失望。虚幻引擎3是上一代最流行的引擎，考虑到用户惯性，虚幻引擎4在业界依然能占有一席之地，但其市场份额将遭遇Crytek的蚕食。

10年前公布的《半衰期2》奠定了高清游戏的完整标准，起源引擎在光照、物理、仿生学、优化等方面的表现均令人满意，启迪了无数同行，引领了业界潮流。Spike电视台的VGA年度颁奖晚会在去年甚至将《半衰期2》评为“十年最佳游戏”，足见其影响力之深远。然而，由于起源引擎过于注重预渲染，开发效率并不高，Valve并没有在引擎授权市场赚到大钱。对比CE3、虚幻引擎4、寒霜引擎3等强调可视化编辑和全局光照的新一代产品，起源这种以贴图为主的引擎在今天显得十分落后。《泰坦降临》使用起源引擎主要是为了节省时间，重生工作室由原Infinity Ward公司的人组成，《使命召唤》的IW引擎改装自id Tech 3，是一个注重贴图多过特效的引擎，起源也是id Tech系引擎衍生的产物，在他们离开Activision后，与IW引擎接近的起源引擎是一个很好的替代品，《泰坦降临》虽然在E3上拿奖无数，但它的画面并无亮点。Valve扁平化的管理模式已经不适用于今天多达400人的

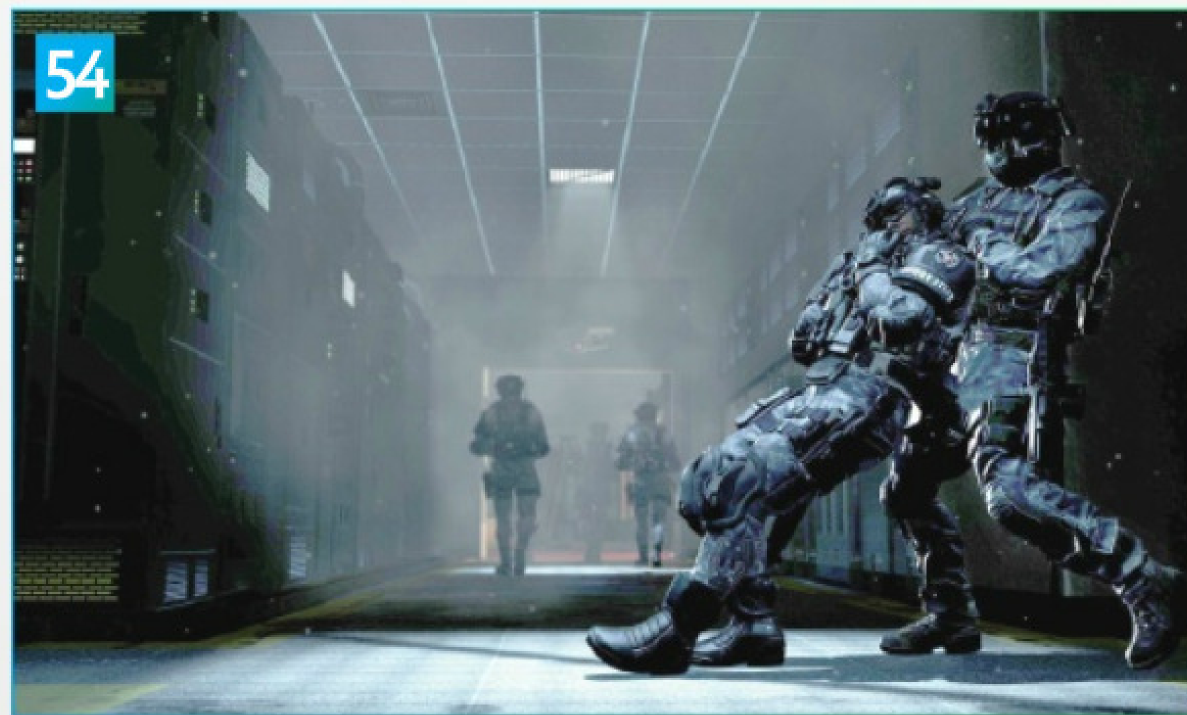
51.《刺客信条Ⅳ》的画面不差，但相较3代在图像上的进步并不是很大，一年一代的量产化作品只能如此
52. Ubisoft明确表示，《看门狗》是集团今后重点发展的新品牌，只要1代销量成功，很快也会系列化
53.虽然引擎陈旧，但“使命召唤”系列的美工一向非常出色，保障了画面素质，《幽灵》这一作也不例外
54.只看画面精度，《幽灵》这一作不输给其他新一代FPS，但不更换引擎还能实现多少新玩法是另一个问题


51



52


53


54

公司规模，根据离职员工透露的说法，Valve内部的状态相当混乱，很难开发出《半衰期》等传统的线性大作，公司今后几年的发展重心是《Dota 2》等免费网游和Steam平台本身的运营，在这种情况下，Valve还能抽出多少精力研发新一代引擎值得怀疑。

虽然Crytek和Epic拥有顶尖的技术，但从目前的状态来看，未来的引擎授权市场不容乐观，只有技术力和资金较差的制作组才会使用现成的引擎，实力雄厚的公司大都选择自主研发的技术，避免给引擎公司支付权利金，提高每一份游戏的利润。作为第三方巨头，EA的产品线相当庞大，不同的类型、不同的品牌使用不同的引擎进行开发，其中既有虚幻引擎3等授权产品，也有Eclipse、SAGE等自主研发的引擎。近年“战地”系列表现出色，EA将DICE打造为整个集团的技术中心，让“质量效应”“龙世纪”“命令与征服”等系列全部换用寒霜引擎，转型必然产生一些摩擦，可一旦成功，就能节省大量人力物力成本，但一些员工对于这种不论什么类型都换为寒霜引擎的做法也产生了怨言，毕竟这是个主要为FPS打造的引擎。另一方面，寒霜引擎最关键的全局光照技术用的是外部的Enlighten插件，而非自家产物。EA想要完全实现知识产权的自主化，还需要走很长的一段路。除此之外，寒霜引擎从2.0开始的版本执行效率不佳，在老主机上缩水过于严重，《战地3》的PS3和Xbox 360版联机模式画面惨不忍睹。但EA对此并不在意，理由也很简单，老主机退出主流市场只是时间问题，与其为这些过时的硬件费力做优化，EA更希望将重心放在新一代主机和高端PC上。

每一次主机换代，Ubisoft对于新主机的支持都很积极，今年他们在E3上公布了大量的新作信息。Ubisoft也在大力推行技术的自主化，但每个工作室的独立性较高，这点区别于EA，制作组根据需求的不同使用不同的引擎，各取所需，但资源共享就要差一些。《刺客信条Ⅳ》沿用系列的Anvil引擎，画面进步不大，开发中的《孤岛惊魂4》可能在继续改进Dunia引擎。同为蒙特利尔主导的游戏，《看门狗》的Disrupt引擎看上去更吸引人，瑞典分部的《巡回执法组》则使用全新的Snowdrop引擎。每一部作品，每一个引擎，都将沙盘和网络化视为重中之重，Ubisoft近年一直在发展“刺客信条”和“孤岛惊魂”等沙盘游戏，PS4和Xbox One的机能可以让沙盘更大、更细致，接入网络后，与其他人进行频繁互动，玩家得到的体验也更有趣，通过这种方式鼓励玩家联机，远比Uplay上很多游戏那种不联网就无法运行的DRM机制合理得多。Ubisoft应该已经初步掌握PS4和Xbox One的开发能力，新主机用户无需担心画面表现，但PC版的优化如何则是另一个问题，这也是很多PC玩家担心的因素。

Activision是一家在技术方面较为保守的公司，今年的《使命召唤——幽灵》用的依然是IW引擎，只在《现代战争3》的基础上新增了一些特效和细节。“使命召唤”的引擎虽老，但凭借预渲染较高的执行效率，在PS3和Xbox 360上实现了全特效、720p原生分辨率、60帧流畅度的规格，由于上一代主机性能有限，很多更先进、更复杂的引擎反而做不到这一点。但随着新一代主机的来临，60帧不再是“使命召唤”的专利，贴图引擎将逐渐失宠。Activision并非对图形技术毫不关心，他们在近年成立了实时图像研发部，聘请Jorge Jimenez（新型抗锯齿SMAA的作者）等能人志士开发

技术，部分成果已经被用于今年的《幽灵》中。但只要“使命召唤”系列不更换引擎核心，即使画面细节不断进步，也很难摆脱吞吐量匮乏的病根，更无法实现高自由度的载具战，依然要靠脚本营造大场面，难免引起玩家的审美疲劳。Activision并不缺资金，但“使命召唤”作为公司最大的摇钱树，必须保持一年一代的轮作周期，即使购买了新引擎，制作组也需要一段时间去熟悉，这样就会打破既有的开发节奏。Activision只有将开发正统续作的重任独立委托给Infinity Ward和Treyarch之外的第三家公司，才能延长轮作周期，但这样一来，玩家又会对新班底的素质产生怀疑，同样是一步险棋。而坚持不换引擎，制作组就只能绞尽脑汁用新的脚本桥段讨好玩家，创意总有枯竭的一天，一旦用户感到厌倦，系列的销量也会随之滑坡，这是一个两难的处境。

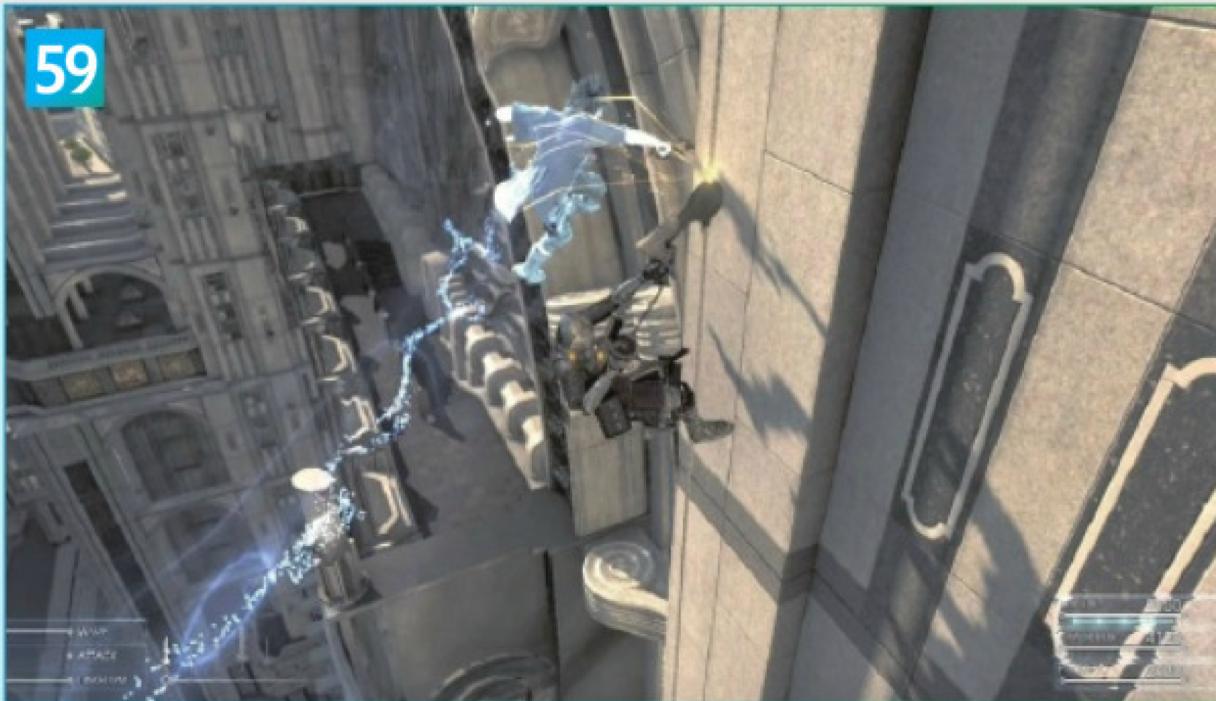
作为Activision的CEO，鲍比·考提克比任何人都清楚这一情况，3年前Infinity Ward骨干出走自立重生工作室后，考提克就对系列的未来忧心忡忡。从《黑色行动》开始，每一代作品发售前考提克都会下调对销量的预期，但销量依然一代比一代好，二者并不矛盾，销量越来越高是因为“使命召唤”的受众群越来越广，下调预期则是因为考提克清楚这一系列早晚有衰落的一天。在“使命召唤”销量下滑之前，考提克就已经在寻找新的品牌，Bungie开发的《命运》将成为Activision今后的一个主要盈利来源，这个由前《光环》制作组开发的新作无缝融合了单机与网游、FPS与RPG等多种元素。根据合同，游戏将于2014年发售，Bungie对它提供的资料片支持则持续到2020年，鲍比·考提克将其视为FPS领域的《魔兽世界》，它的成败将直接决定整个集团今后的走向。另一方面，Activision手中依然握有《变形金刚》《蜘蛛侠》等大量改编游戏的制作权，负责开发这些作品的High Moon、Beenox等公司并不具备强大的技术力，很难研发出强大的新引擎，考虑到相关游戏的销量连年萎缩，Activision不太可能耗重金给他们购买CE3或虚幻引擎4，High Moon甚至在今年完成《死侍》之后经历了一次大裁员，考提克的态度显而易见。今年Activision发行、Red Fly开发的《忍者神龟——脱影而出》是一款价格低廉的下载游戏，如果销量令人满意，考虑到High Moon等公司的实力不济，今后Activision可能会将改编游戏出在对画面要求较低的下载平台上，避开59美元的大作市场，这也是明智的选择。

相较欧美厂商，日本公司在今年E3的亮点就要少很多。Square Enix的《最终幻想ＸＶ》并非新游戏，早在2006年，它就曾以《最终幻想Versus 13》的名义在E3展上公布，转眼间7年过去了，游戏依然没有公布具体发售日。当然，Square Enix内部管理之混乱是公开的秘密，大部分玩家对这种低下的开发效率并不陌生。去年他们发布了一个关于新引擎Luminous的技术演示《火神的哲学》（Agni's Philosophy），《最终幻想ＸＶ》同样使用Luminous引擎，画面相较去年的技术演示可谓天差地别，造成这种结果的原因有很多。《最终幻想ＸＶ》在PS3上开发多年后才转移至PS4和Xbox One，保留了大量老素材，精度自然不高。《火神的哲学》虽然是即时演算，但它使用的显卡是GTX 680，性能远比任何一台主机强大。另外，Luminous引擎的开发效率并不高，去年这段4分钟的演示做了整整一年的时间，实际开发游戏不可能有这般充裕的时间。《火神的哲学》只是一个漂亮的镜花水月，《最终幻想ＸＶ》才是残酷的现实。至于《王国之心Ⅲ》，根据官方消息，这是一款新主机的作品，但其画面看上去却更像是PS2游戏，令人费解。Square Enix近年的高清产品线基本靠Eidos Interactive支撑，日本总部的重心则是掌机、手机和网页游戏，而非高清大作，在国际市场自然缺乏竞争力。

CAPCOM曾在稻船敬二的领导下迅速熟悉了PS3和Xbox








55.《王国之心Ⅲ》的画面过于简陋，目前的官方消息却将其定位成新主机独占的作品，让人难以理解
56.《丧尸围城3》也是一款从Xbox 360临时调整到Xbox One的游戏，只扩展了同屏人数和地图面积
57. Rockstar Games没有参加E3，却在E3结束一个月后公布了《横行霸道Ⅴ》的新视频，在玩家间引起轰动
58.《潜龙谍影Ⅴ》一款游戏无法拯救颓势中的日本游戏界，但足够改变KONAMI的声望，这便足矣
59.《最终幻想ＸＶ》的阴影贴图分辨率很低，马赛克状的边缘相当明显刺眼，这都是保留自PS3时代的素材
60.今年春季引起热烈反响的《Deep Down》没有参加E3，证明游戏的开发过程并不顺利

360的环境，靠MT Framework接连推出《丧尸围城》《失落的星球》《鬼泣4》《生化危机5》等华丽的大作，技术力不但冠绝日本，相比欧美大厂也毫不逊色。但2010年稻船敬二辞职时，将CAPCOM的很多黑幕公之于众，导致大量程序员和美工出走，今天留下来的基层员工大都是毫无经验的新人，导致《生化危机6》出现诸多问题。现在的大阪总部连PS3都玩不转，想要开发PS4更是难上加难。虽然CAPCOM在春季公布了下一代引擎Panta Rhei新作《Deep Down》的展示，但小野义德本人也表示“这只是一段概念CG，我们会尽量在成品中实现CG的品质”。《Deep Down》并未现身于E3展，也证明游戏的开发的确不顺利。Xbox One首发作品《丧尸围城3》则由曾制作2代的加拿大分部负责，画面虽无过人之处但尚可接受。大阪总部也知道，如今自己的技术力不如海外同行，高层将很多项目外包给欧美公司，评价有高有低，《DmC——鬼泣》是一个较为正面的例子，《记忆猎手》的口碑就差一些，今后的作品素质如何，取决于CAPCOM和代工方的态度，如果双方较为认真，也能打造出不错的作品。下载平台是公司今后的另一个发展方向，5年前的《生化尖兵——重装上阵》和《洛克人9》早已证明该领域有利可图，CAPCOM在接下来的日子里将以外包的形式复刻《唐老鸭俱乐部》《出击飞龙》等经典名作，能否获得成功就要看游戏素质如何了。

相较其他难尽人意的日厂，今年KONAMI在E3上可谓出尽了风头。微软将《潜龙谍影V》设为发布会的开幕大戏，足见其分量之重，而小岛秀夫剪辑的预告片也没有辜负玩家的期望，超强的感染力震撼全场，成为本届E3最具话题性的作品之一。小岛组在近年的征途并不顺利，5年来一直未推出新作，以雷电为主角的《潜龙谍影——崛起》在夭折后也交给了白金工作室外包。此后小岛组将重心转向正统续作《潜龙谍影V》，重金打造全新的FOX引擎，该引擎具备延迟渲染、全局光照等先进特性，执行效率也极高，即使在老主机上也能实现超强的画面，官方目前公布的截图和视频全部基于PS3和Xbox 360级别的素材，虽然细节不算完美，但整体效果足以令人惊叹。单纯从技术角度来看，FOX引擎不输给欧美的任何产品，小岛组还在美国洛杉矶成立分部，大量引进好莱坞的人力资源和技术设备，从程序、美工、关卡到动作捕捉，全部使用最先进的制作思想，抛弃过去的陈旧观念，只有这样，才能在今天打造出震撼世界的作品。今天的KONAMI在高清游戏领域走的是少数精锐路线，他们在E3上参展的游戏虽然不多，但只要一款《潜龙谍影V》就足以吸引玩家。

E3虽然有两大新主机的亮相，但索尼和微软的宣传重心都是网络、社交等主机本身的系统功能，拿得出手的游戏不多，能够在年内发售的作品就更少了。况且今年的E3展不同于2005年，展会上公布的画面在高端PC上早已实现，新主机并没有拿出真正让人眼前一亮的东西。另一方面，E3展本身的意义也在逐年淡化，很多财力雄厚的大公司选择将猛料留给自己独立的宣传渠道。暴雪喜欢将重头消息放在BlizzCon上公布，Bethesda在E3上设了一个小黑屋播放非公开展示，详细情报要等到QuakeCon才能公开。Rockstar干脆不参加展会，E3结束一个月后在官网放出《横行霸道V》的新视频，这种超重量级的产品也的确没必要跟其他大量新作一起挤在E3公布情报，独立宣传反而能吸引更多玩家的注意。E3虽然提供有大量试玩机，但它本身是一个主要面向媒体的展会，就亲和力而言，它比不上西雅图、波士顿、圣地亚哥、科隆或东京的游戏展，这些展会主要面向普通玩家，一般用户的参与度更高，活动也更丰富有趣。在可以预见的未来，E3更像是主机第一方的秀场，大牌第三方的详细情报不多，群众的关注度也会略为降低。毕竟，玩家玩的是游戏，而非平台本身。



61.今年TGS可能是最无聊的一届，人们早早就猜测这将是一届“大量手游公布秀下限”的展会，还好索尼和微软都会参加今年的TGS，相较E3，在这种面向普通用户的展会上，玩家有更多接触到试玩机的机会

莫斯科地铁旅游指南

策划/本刊编辑部 执笔/攻城学院兔老师



前言
地铁里的美丽人生

1997年年底，还是个初三学生的我看了一部名叫《美丽人生》的电影。这部电影讲述二战中的一个故事：一家三口犹太人被送进纳粹集中营，父亲不忍年仅5岁的儿子的童心受到伤害，他利用自己丰富的想像力编造了一个故事，说他们正身处一个游戏当中，必须接受集中营中种种规矩以换得分数，最终积分1000的人就能赢取大奖，获得一辆真正的坦克然后回家。天真好奇的儿子对父亲的话信以为真，忍受着集中营里的恐惧、饥饿与寂寞，坚强地活了下去。随着盟军的攻势一天天逼近，惊惶的纳粹们一边准备逃跑，一边疯狂地杀害集中营里的囚犯。父亲趁乱将儿子藏进铁柜，嘱咐他不要出来，自己则到女囚区去寻找妻子。不幸的是，他被纳粹抓获，押去枪决。当纳粹押送他路过儿子藏身的柜子时，父亲仍然做出滑稽欢乐的样子，以免儿子由于惊恐而出声。最后，父亲惨死在纳粹的枪口下。

当儿子在天亮后爬出铁柜的时候，盟军部队刚刚解放了集中营，一辆货真价实的坦克车开到了儿子的面前——正如父亲所说的，他得到了一辆真正的坦克。看过这部电影后，我一直坚信每个故事都可以用两种不同的方式来解读，而且更愿意选择光明、乐观的那个方式。

在大多数玩家和读者的眼里，“地铁2033”系列的小说与游戏都在尽力塑造着一个阴暗绝望的世界。但事实上，不论是作者还是游戏制作组，都在努力地让这个世界变得更加光明。

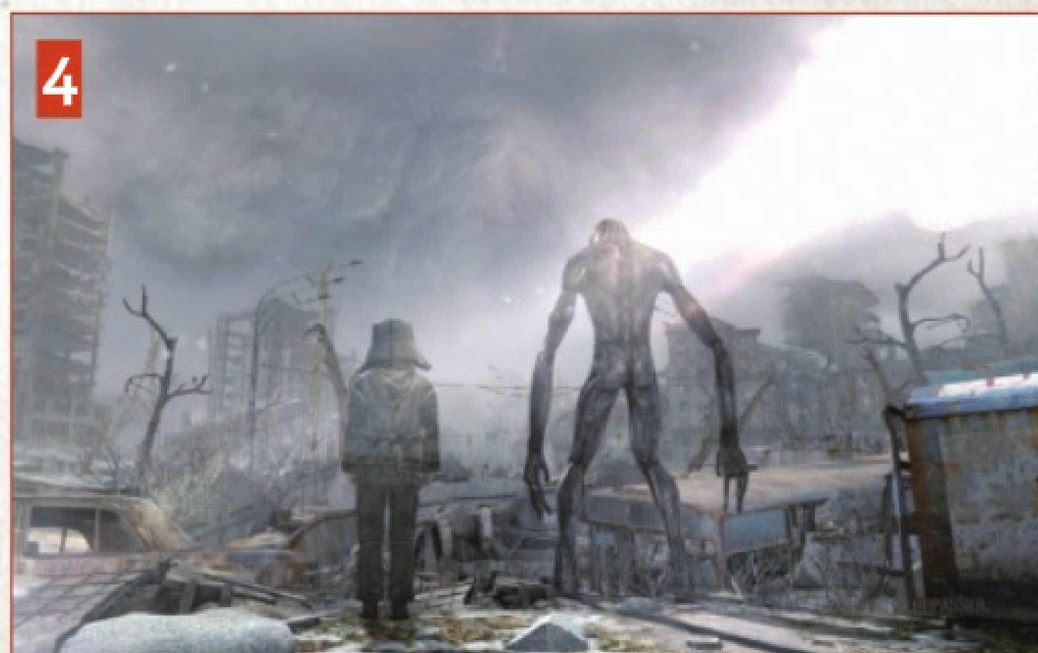
先是作者Dmitry Glukhovsky，他在不到16岁的时候就写下了《地铁2033》的雏形《地下世界》。这部作品因为气氛压抑结局惨淡而让各家出版商都无法承受，不愿接纳这位少年作者的投稿。Glukhovsky无奈之下把作品放到了网上，却立刻受到了大量读者的追捧。在2005年将《地下世界》扩充为《地铁2033》的时候，Glukhovsky改写了故事的结局，阿尔乔姆活了下来（某个中文版本把下楼梯翻译成了跳楼，所以在那个神奇的版本里阿尔乔姆居然被翻译死了）。小说的后记（未见于英文版）里更是增添了阿尔乔姆重返植物园站的情节：虽然阿尔乔姆返回VDNKh站时被当做伟大的英雄而受到热烈欢迎，但他却为自己屠杀了大量的黑暗裔而感到内

1.《美丽人生》，相信光明的一面，才能在阴暗的世界里活下去
2-3.所谓的Glukhovsky老先生在创造地铁世界的时候，还是个不到16岁的少年。如今已经年近30的Glukhovsky，仍然称不上老先生啊
4.小说后记里增添的内容也出现在了《地铁——余光》的游戏中——黑暗裔救下了被变异犬围攻的小阿尔乔姆









疚，甚至希望通过一死来救赎自己所犯下的罪过。在极度的自责中，他恢复了自己儿时的记忆——幼年与小伙伴共同探索植物园站的时候，他们遭到了变异狗的围攻，是路过的黑暗裔救了他一命。随后，阿尔乔姆返回了植物园，并与一个孤独的黑暗裔幼儿相遇（与《地铁——余光》相对应）。

而后4A Games在制作《地铁2033》和《地铁——余光》两个游戏时，又改动了小说里相对黑暗的内容。《地铁2033》游戏提供了放弃轰炸、人类与黑暗裔和平共处的结局；《地铁——余光》则改变了阿尔乔姆的身世，将他成为孤儿的原因解释成是核战爆发的时候与妈妈失散——这比小说里描绘的地铁站被疯狂的鼠群淹没，阿尔乔姆的母亲将他托付给路过的亚历克斯后自己被鼠群活生生啃噬的出身还是温柔了许多。

于是，带着用光明的心态去解读“地铁”系列的想法，我开始了这篇两万字的专题，这里不是阴暗绝望的莫斯科废土，这是莫斯科地铁里的美丽人生。

参观莫斯科地铁
全世界最壮丽的地下都市

欢迎来到莫斯科地铁！

2013年爆发的核战争几乎毁灭了整个人类。

在这场战争中，莫斯科遭受了核武器的直接打击，所以庞大的地铁系统成为了理想的避难所，幸运的居民们在核弹落下前躲进了地铁，避开了致命的爆炸与辐射。人们把一个个地铁站建设成了自己的小城邦：车厢被改造成了公寓，候车室被改建为集市、工厂和会议室，列车的出入口修建起了工事，用以抵御匪徒和变异生物的侵袭。

人类总是能证明，他们的生命力之顽强不亚于蟑螂。

很快，人们开始试着走出自己的地铁站，各个地铁站之间有了贸易往来。人们交换食品和武器，交换技术和战前的纪念品，甚至有了奢侈品交易——用蘑菇制成的伏特加和茶成为了地铁里的高档消费品。在莫斯科的地下世界里，人类文明的火种重新燃起，其繁华程度丝毫不逊色于北加州/莫哈维废土。你在这里可以体验核战后规模最大的商贸联合体的繁荣景象，可以瞻仰保存人类文明的圣殿。不必担心安全！与盗匪横行、妖孽遍地的北美废土不同，在莫斯科的废土上，游骑兵和革命游击队会保证游客的安全！

Hansa——富庶的环线车站联邦

环线车站联邦又名汉萨同盟，是由莫斯科地铁环线上的19个地铁站组成的贸易联合体。它占据了地铁上的大量地铁站，是这个世界里最富裕的势力。

环线车站联邦的崛起得益于各个地铁站之间的贸易。地铁的居民们虽然在核战的浩劫中侥幸逃生，但保护了他们的地铁站并不能提供生活所需的一切：食物、水源、药物、燃料、武器、工具。要生存下去，就必须与其他的地铁站进行贸易。正如其“环线车站联邦”这个名字所暗示的，组成汉萨同盟的19个地铁站位于莫斯科地铁环线上，每一条进入环内的地铁线路都必定会经过这19个地铁站之一。便利的交通位置让这19个地铁站成为了商人们趋之若鹜的繁华市场，短时间内，这些地铁站便积累了大量的财富。

这些莫斯科商人的高明之处在于，他们比莫哈维废土上的美国商人们清醒得多（请参考《辐射——新维加斯》里被嗑药的疯子们一扫而光的倒霉催避难所），知道自己手中的财富必然会引起别人的嫉妒，甚至招来杀身之祸。好在莫斯科废土上的硬通货是5.45毫米军用弹，有了枪杆子的商人们果断结成了联盟，共同建立了环线车站联邦。饱读诗书的莫斯科居民们引用了中世纪时期的典故来命名这个新的贸易联邦，称其为汉萨同盟（中世纪的汉萨同盟有160个左右的城市加盟，垄断了波罗的海地区的贸易，势力甚至延伸到了伦敦，巅峰时期在14世纪到15世纪间）。

当然，这样庞大的同盟不是一天就能建成的。最开始的时候，环线上的地铁站只是组建了暂时性的松散联盟“北环线”，包括Kievskaya和Prospekt Mira两个地铁站，而后Kurskaya、Taganskaya与Oktyabrskaya也加入其中。在南面，Paveletskaya和Dobryninskaya共同组建了“南环线”，南北环线的结盟似乎势在必行。

不过，此时还有一个障碍横在南北环线之间，自东北向西南贯穿环线的Sokolnicheskaya线上的车站组成了自己的同盟“红色阵线”。汉萨同盟与红色阵线爆发了激烈的战争。红色阵线拥有充足的兵力，汉萨同盟则拉拢阿巴特邦联（一个由商人、非俄罗斯裔居民和大量潜行者组成的同盟）和许多独立车站加入自己的阵营。双方进行了残酷而血腥的战斗，但主要的攻势都被对方化解。最后，疲惫不堪的双方达成了和解，阿巴特邦联将革命广场车站交给了红色阵线，作为补偿他们从红色阵线手中获得了列宁图书馆附近地区的控制权。作为和解的最大赢家，汉萨同盟获得了整个环线的控制权，地铁中的所有贸易商道都被他们所控制。

统一后的汉萨同盟很快成为了地铁中的经济巨头，所有富人们无比向往的乌托邦。这里的居民可以享用公共交通系统、自来水，甚至还有大范围的电力照明。他们把其他的车站都称为自己的贸易伙伴，连曾经似乎不共戴天的红色阵线，也变成了汉萨同盟的重要贸易对象。至于环线外围的一些势力较小的地铁站联盟，例如阿巴特邦联和Belorusskaya交易所联盟，则更是要依附汉萨同盟，通过出口资源来维持自己的生存。

汉萨同盟对于自己的安全从未松懈过，每一个属于同盟

的地铁站都是壁垒森严，同时还有许多轨道三轮车来提供机动防御。守卫们全都配备了先进的军用武器。他们对地铁站的进出控制得非常严格，任何非汉萨同盟的居民都必须提供自己的护照或是身份证明，而且在进入车站的时候必须将武器交给守卫保管。

Polis——每个人都该去造访的地下大都会

Polis雄踞整个莫斯科地铁的核心位置，是由4个地铁站构成的联合体。在Polis的上方，是战前闻名遐迩的莫斯科红场、克里姆林宫，还有莫斯科国家图书馆（前列宁图书馆）。在地铁的政治丛林里，Polis是一个非常特殊的城邦。由于地铁恶劣的环境，不论是科学还是艺术，在绝大多数的车站都没有生存空间。在核战中幸存下来的艺术家、演员、音乐家、诗人、物理学家、化学家、生物学家和数学家都纷纷赶往Polis，只有在这里，他们才有用武之地。正因为如此，Polis传承了大量战前遗留下来的知识，也保留了人类中硕果仅存的一批智者。人们纷纷把它视作人类文明的最后希望与火种，没有哪个势力胆敢公然进犯Polis——这会让自己成为其他势力的敌人。

当然，Polis自身也有非常强大的防御能力。守卫Polis的庞大部队包括数量惊人的游骑兵和地铁卫兵，每一个都配备了头盔、夜视镜、防弹衣以及AK-74、VSV之类的自动武器；令人叹为观止的巨大装甲列车上面林立着大口径火炮和DShK重机枪。不论是变异生物、匪徒还是其他势力，在这样的防御力量前都不堪一击。

小说里的Polis没有这样巨大的守备队伍，但守卫这座文明堡垒的战士们远非地铁中普通的民兵可比。他们中的很多人是来自俄罗斯联邦国家安全局和俄罗斯联邦武装力量的精锐军人，或是接受过这些军人的严格训练。当核战爆发的时候，这些人的工作场所就在Polis的上方，他们进入地铁后维持着严格的纪律，自觉承担起了保卫Polis的任务。

在地铁网络的其他车站里，光明是一种稀缺的资源，人们用篝火和油灯来照明，电灯依旧存在，但数量相对稀少。可是在Polis，整个车站都是灯火通明，日光灯照耀着车站的每一个角落。在候车区的拱门里，人们隔出了一个又一个套间，木制的墙壁和门阻隔了外面的视线，却阻隔不了套间里传出的笑语与音乐声。军人们用帐篷搭建起了属于自己的军营，整齐的暗绿色军服与头盔随处可见。由于曾遭受过来自地面的袭击，Polis的居民们精心安排了内部的防御体系，每个通道都为把守关卡的哨兵留出了足够长的杀伤区，使得变异生物在进攻前要吃够子弹。

Polis的居民在年满18岁的时候要做一个重要的选择：在4个种姓中选一个加入。Polis的4个种姓类似于印度的种姓制度，首陀罗（Shudra）是Polis的底层工作者；吠舍（Vashiya）是一群专为Polis服务的商人；刹帝利（Kshatriya）是由前俄罗斯军人、特种部队士兵和政府特工组织训练的防御力量；婆罗门（Brahmins）则是战前的科学家、教师及其他掌握知识的人。婆罗门的地位最高，刹帝利因为经常外出冒险而拥









5.历史上的汉萨同盟势力遍及波罗的海与北海地区，是一个强大的贸易联盟
6.商业的复苏为汉萨同盟的建立创造了条件
7.虽然汉萨同盟几乎欢迎所有访客，但他们的安保工作并无松懈
8.商队借助人力或柴油动力的轨道车往返于各个车站之间



莫斯科地铁导游图

（2033年版）

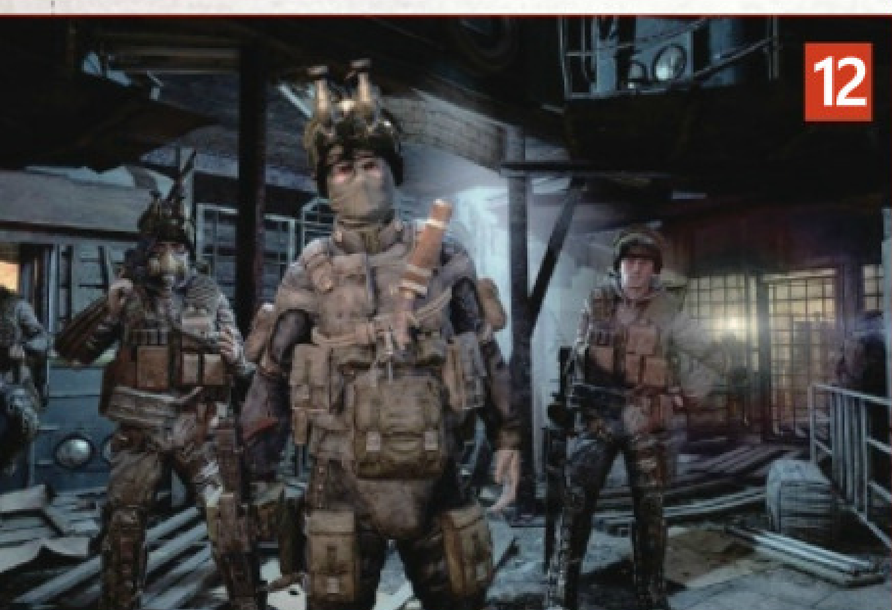
GUIDE-MAP TO THE MOSCOW METROPOLITEN

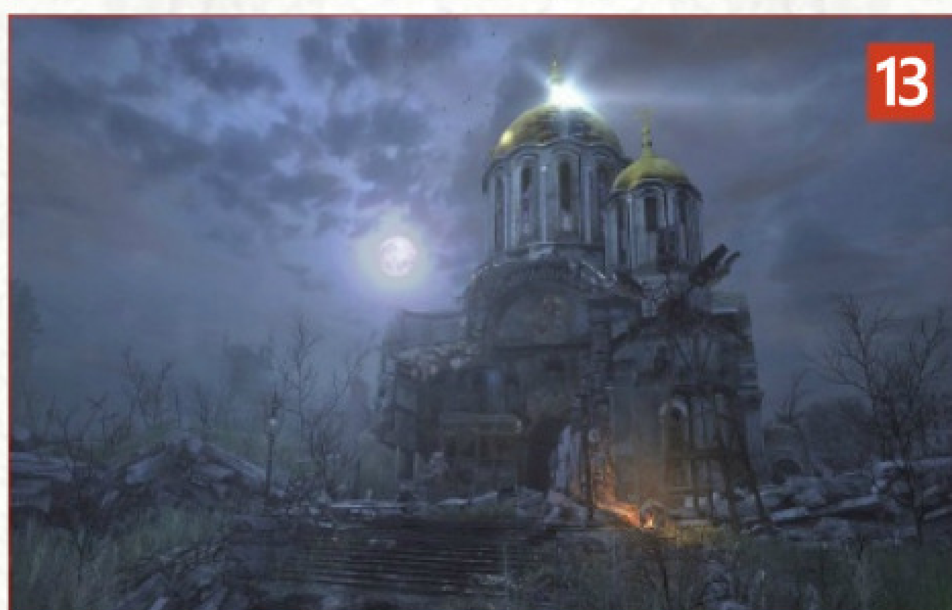
- THE COMMONWEALTH OF THE STATIONS OF THE RING LINE ("HANSA")
- RED LINE
- "POLIS"
- "ARBAT CONFEDERATION"
- "VDNH COMMONWEALTH"
- "YEAR 1905 CONFEDERATION"
- "BAUMANSKY ALLIANCE"
- "FOURTH REICH"
- MOSCOW STATE UNIVERCITY ("EMERALD CITY")
- PLANTATIONS AND FACTORIES
- TRADE OUTPOST
- TECHNICIANS
- SATANISTS
- SAVAGE CANNIBALS OF THE GREAT WORM CULT
- INDEPENDENT STATIONS
- REVOLUTIONEER BASES
- ORGANIZED CRIME
- TRANSIT STATIONS
- ABANDONED STATIONS
- DESTROYED STATIONS
- DESTROYED TRANSIT PATHS
- INHABITED STATIONS
- UNEXPLORED STATIONS
- STATIONS STRUCK BY PLAGUE EPIDEMIC
- STATIONS CAPTURED BY MUTANTS
- DANGEROUS TONNELS
- SURFACE PARTS OF RAILWAY
- BRIDGES
- MAINTENANCE TONNELS AND PATHWAYS
- D-6 - ENTRANCE TO METRO-2 SECRET GOVERNMENT LINES
- RADIATION HAZARD
- BIOHAZARD
- MENTAL HAZARD
- TONNEL COLLAPSE HAZARD
- VARIOUS HAZARDS
- KRISHNAITES
- JEHOWA'S WITNESSES













9.Polis的金碧辉煌是任何一个地铁站都望尘莫及的
10.只有Polis拥有这样大气的出入口
11.装甲列车这样强大的装备镇守着Polis的入口
12.驻守在Polis的游骑兵训练有素，装备精良，令地铁里的匪徒闻风丧胆
13.斯巴达堡垒是游骑兵同时也是人类在地面上的唯一一座永久性要塞
14.在游戏后期，地铁的各个主要势力在Polis进行了和谈

有次高的地位，吠舍在与其他车站贸易时同样需要承担风险，而首陀罗大部分时间都在车站里干活。婆罗门会花重金雇佣潜行者（Stalker）前往地表，带回贵重的书籍。

在地铁世界里，潜行者是一个非常有前途的职业。这些要么艺高人胆大，要么傻到不怕死的家伙出没于危机四伏的地表，搜罗珍贵的燃料、弹药和其他有回收价值的物品，并将它们带回地铁高价出售。

在Polis，潜行者们变成了有组织有纪律的游骑兵，他们中的许多成员都是前俄罗斯联邦的军人，甚至是特种部队Spetsnaz的成员。和单干的潜行者一样，这些身经百战的精锐战士经常会以小队甚至是单枪匹马的方式前往地表或是其他的危险区域。他们带回宝贵的资源，帮助普通的定居点击退变异生物和匪徒的侵袭，维护着莫斯科地下世界的安定。土匪们非常畏惧游骑兵。在“干旱”车站（游戏中波旁大叔被抓的地方），有一个土匪讲述了某个车站附近的一群匪徒被一名游骑兵逐个猎杀殆尽的故事，表示拥有这么强悍的战斗力的游骑兵肯定不是正常的人类。有趣的是，土匪后来说出了这个车站的名字——里加。而里加车站的土匪其实是被阿尔乔姆剿灭的（所以后来阿尔乔姆加入游骑兵也就没啥好奇怪的了）。

游骑兵们视保卫地铁居民为己任。在《地铁2033》中，米勒和他手下的游骑兵们，都是为了保护平民们的安全而违背Polis议会（小说中则是婆罗门阶层）的决定，控制D6基地的导弹发射装置，护送阿尔乔姆前往莫斯科电视塔，引导战术导弹轰击黑暗裔居住的植物园。在《地铁——余光》的游戏情节中，为了阻止D6基地储备的生化武器落入红色阵线手中成为滥杀无辜的工具，游骑兵们聚集起来，在D6基地展开了寸土不让的保卫战。不论是光明还是黑暗结局，游骑兵们都做好了与D6基地共存亡的准备，在危难时刻，他们打算启动预先设置的爆炸装置，将敌我双方与D6基地的生化武器共同埋葬。

由于经常出入于地表，游骑兵们在地表建造了永久性的基地“斯巴达堡垒”。斯巴达堡垒由一座教堂改建而成，于是它也常被叫做“教堂”。堡垒的外部安装了坚固的装甲墙体，厚重的气密门不但能阻止敌人的侵袭，更可以阻挡致命的辐射污染。教堂的内部有完备的通讯设备，足以让人喜出望外的军火储备，还有罕见的装甲卡车供地面行动时使用。除了斯巴达堡垒外，游骑兵们在地表还有自己选择的隐蔽所，通常是在废弃的办公楼或公寓楼中选择的不起眼的房间，里面储备了用以应急的物资。

The Reich——诞生于地下的第四帝国

卢比扬卡站西面，Polis北面的区域是第四帝国的控制区。我们不建议任何非俄罗斯裔的游客在该区域活动。

第四帝国，这个听上去就和纳粹有关联的名字应该会引起绝大多数主流游客的不满。无错，第四帝国是一个活跃在地铁系统里的新纳粹派系，他们盘踞在Tverskaya、Chekhovskaya和Pushkinskaya这3个车站，并通过建立哨站的方式在相当大的一个范围里维持了军事存在。第四帝国十分崇尚第三帝国，在方方面面对其进行了模仿。稍加注意就能看出，第四帝国士兵佩戴的头盔造型与第三帝国国防军士兵佩戴的头盔如出一辙。出现在他们旗帜与徽记上的红底白圆黑色符号也会让你想到第三帝国的万字旗。第四帝国的阶层结构同样参考了第三帝国：称长官为“Herr”，阶层较高的军官则被叫做“Hauptmaan”，而他们神秘的领袖则是“Fuhrer”（元首）。

如果只是这样闹腾一下的话，第四帝国获得的差评还不至于那么多——我们知道还是有挺多人喜欢第三帝国的军服的。然而这群极端主义者在模仿第三帝国的路上走得太远了一点，他们认为俄罗斯人是最优秀的民族，其他的低等种族都必须为俄罗斯人让出生存空间。所以，在造访第四帝国控制区之前，请仔细确认自己是否是纯俄罗斯裔的血统，第四帝国的士兵会对非俄罗斯裔的地铁居民大开杀戒；还要仔细测量自己的颅骨尺寸，第四帝国的士兵用颅骨尺寸来区分正常人和变异人，那些被他们认为基因不纯或是“变异”的人，会被枪毙了事。有时候这些“劣等人”不会被当场杀死，而是被送进集中营当做苦力使用。为了防备集中营的囚犯逃跑，第四帝国甚至还安置了毒气装置。因逃跑而被处死的囚犯尸体随处可见，甚至还被用来装饰他们的基地。显然，他们对第三帝国的模仿到了不杀不足以平民愤的地步。

就算你是个不反感极端种族主义而且血统和颅骨尺寸都符合第四帝国标准的俄罗斯人，在造访第四帝国前，还必须考虑好，自己是否有足够的运气活到接受对方对你血统和颅骨尺寸的检查。整个地铁的居民都对第四帝国抱有敌意，而第四帝国则用更猛烈的敌意来对抗这种敌意，他们奉行着先开枪后问话的原则，即使有人无比憧憬第四帝国的理想想要入伙，也很可能因为种族问题、血统不纯、脑袋大了一点甚至是哨兵心情不太好而被一枪击毙。这么做的结果就是第四帝国几乎无法从别的地铁站吸纳补充兵员——这与其他的阵营形成了鲜明对比，即使是红色阵线这种比较凶残的阵营，也总还会有一些不明真相的大好青年前去报名参加。

最后一个能吓退所有投靠者的问题是男女比例。虽然第四帝国走的是精兵路线，虽然他们的士兵接受过了严格的训练，武装程度不逊色于游骑兵——头盔、防弹衣、夜视镜、自动武器、飞刀和炸药应有尽有，虽然第四帝国的士兵战斗力明显比其他阵营的人凶悍很多。第四帝国的元首也已经承认了，再精锐的士兵也经不起消耗，男女比例严重失衡（男多女少）的第四帝国已经无力靠自己的新一代年轻人去充实军队。元首把眼光投向了D6基地，他把D6基地描绘为流着蜜与奶的应许之地，那里有强大的武器和足够的食物，足以维持第四帝国的长久生存。这段话的关键在于：第一、男女比例严重失调；第二、就算拿下了D6基地，那里有武器有食物，可还是男女比例严重失调。

想加入第四帝国的少年，你想清楚了吗？

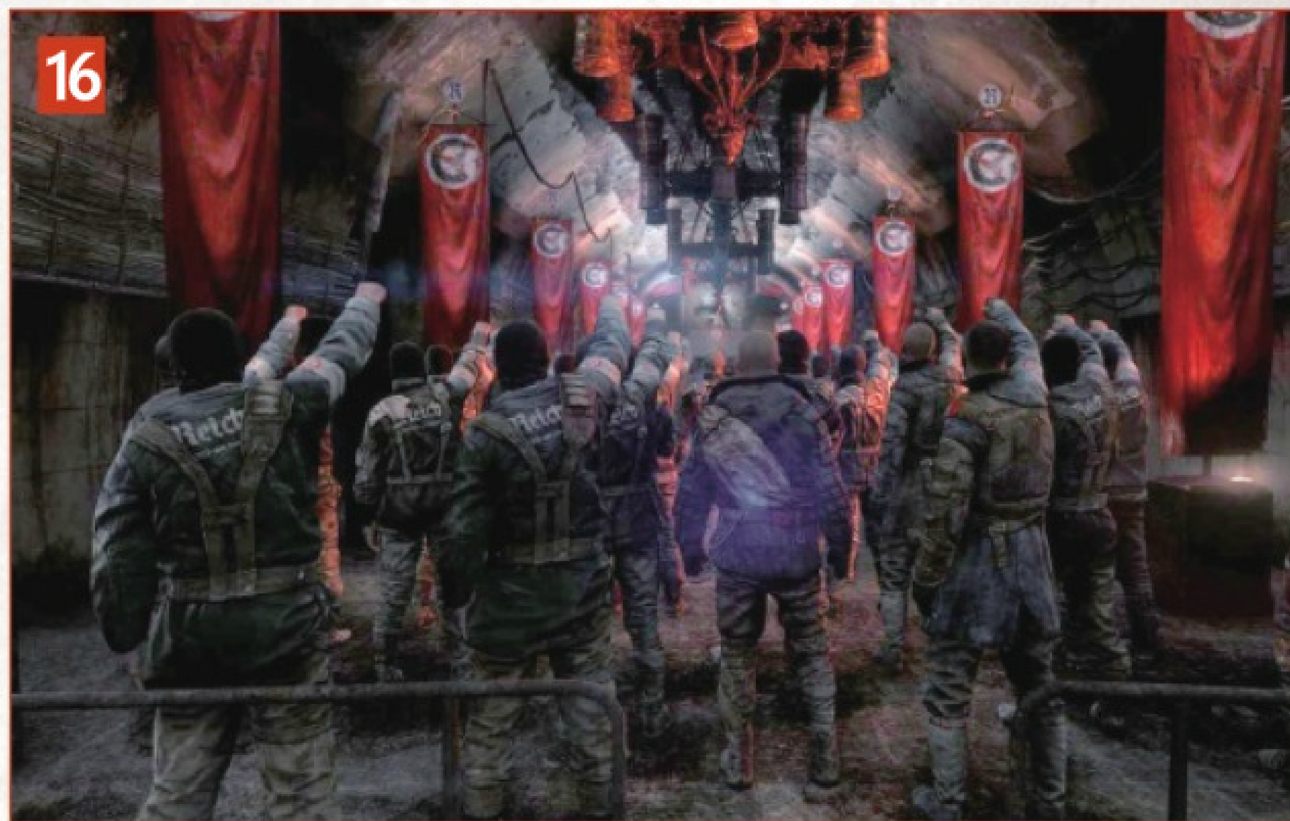
The Redline——人口众多的红色阵线

所有在环线上参观的游客们请注意，在环线与Sokolnicheskaya线交汇的两个地铁站活动时，一定要紧跟导游，不要试图从东北、西南两个方向的出口离开！如果你进入了红色阵线的控制范围，你接下来的人生可能会变得……相当的特别。

当然，如果你特别欣赏十一长假出游时所见到的人山人海，那么我们强烈建议你到红色阵线的控制区一游。

红色阵线由自东北向西南延伸的Sokolnicheskaya线上

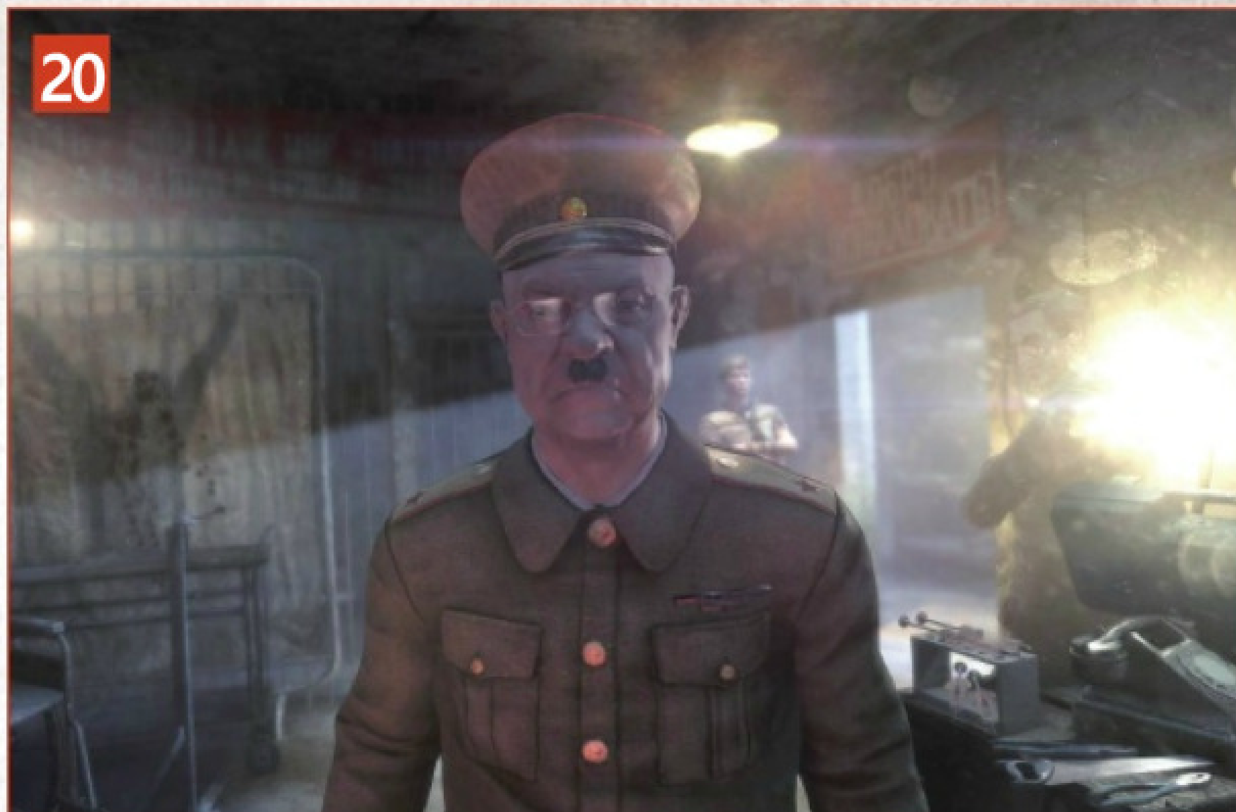








15.第四帝国是一个极端民族主义的势力
16.这个从第四帝国元首眼前逃生的段子在游戏的预告片中出现过，不过带着阿尔乔姆逃跑的是老朋友可汗，而不是现在这位红色阵线的军官
17-18.由于树敌太多，第四帝国很难过上安生的日子。借助士兵素质、装备和战术上的优势，第四帝国勉强维持着自己的势力范围






19.红色阵线无论是在组织结构还是着装上，都在模仿二战时的苏联红军
20.这位就是马克西姆·莫斯克文同志，至于他长得像哪位历史人物，请看正文
21.虽然维持着“中立”的态度，但是红色阵线的士兵并不相信外人，与他们的交战也是难免的
22.即使在所谓的“自由站”，不会夹尾巴的人也很可能被送进卢比扬卡
23.大部分年轻人都被发给一个“焊工盔”、一把AK-74和一身防护服，然后就被拖上轨道车送往与第四帝国交锋的前线
24.还记得这个辩论“导师是怎么看待变异生物”问题的红色阵线军官吗？在小说里讨论这个问题的其实是革命游击队的战士
25.同样的，在小说里干掉这个新纳粹分子，救下阿尔乔姆的也是革命游击队战士，而不是游戏里的游骑兵乌尔曼

的16个地铁站组成，统领他们的先后是莫斯克文同志（《地铁2033》）和他的弟弟马克西姆·莫斯克文同志（《地铁——余光》中登场，通过暗害哥哥上位，模型根本就是照着希姆莱做的吧）。这些地铁站组成了地铁世界中的极左派系，与第四帝国的法西斯们打得不亦乐乎。对于其他的阵营，红色阵线基本维持了中立的态度，但是，没有谁会对这个人口众多、军队数量庞大的势力掉以轻心。

红色阵线起源于Krasnoselskaya、Krasnye Vorota、Komsomolskaya、Biblioteka im. Lenina这4个地铁站。在地铁站中的人们从核战造成的恐慌中冷静下来，开始恢复秩序的时候，这4个地铁站的居民们选择了前苏联时期的政治体制。他们组成了一个委员会，名为“第一站际”（Interstational），共同管理4个地铁站的事务，并向整个地铁网络推行他们的意识形态。

很快，邻近的车站受了他们的影响，纷纷推翻了自己的管理层，加入到第一站际中来。相比崇尚军国主义的第四帝国，第一站际至少维持了表面上的中立。当他们想要获得邻近地铁站的控制权时，他们或是将自己的影响力渗透到对方的管理层中去，或是煽动当地的居民推翻现有的管理层，建立一个认同第一站际的管理团体。两种方法的结局是一致的，第一站际将会获得这些车站的控制权，将其纳入自己的阵营，对外则宣称这些车站是欢迎任何人的“自由站”。

第一站际的影响力开始膨胀，人们开始称其为红色阵线。红色阵线的扩张与汉萨同盟的利益发生了冲突，两个阵营之间爆发了激烈的领土冲突。红色阵线的战士们表现出了非凡的勇气，身中数弹仍然坚持战斗、在腰上缠满手雷与敌人的防御点同归于尽的事迹屡见不鲜，但最终战争还是陷入了僵局。双方在一个秘密车站进行了和谈，化解了双方的争

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

斗，红色阵线成为了汉萨同盟的贸易伙伴。

红色阵线已经开始致力于推动控制区内的隧道电气照明化，也许你会觉得那里的生活质量其实也不错。但请记住，它的居民的生活情况仍然不尽如人意。其过于庞大的人口数量每天都要消耗大量的口粮，与第四帝国的持续战争更是像吸血鬼一样疯狂吸食着红色阵线手中的资源，不论红色阵线广大的实际控制区为其提供了多少食物和武器储备，总归跟不上消耗的速度。

红色阵线的基层军官和精锐士兵有很强的战斗力，不过大部分的精锐都在后方维持秩序。由于人口优势明显（红色阵线有16个地铁站，第四帝国有3个，这还不算红色阵线实际控制的“自由站”），红色阵线更倾向于在对第四帝国的战争中用绝对的数量优势压倒对方。虽然他们的动员兵装备相对一般，训练程度也不如第四帝国士兵，但他们可以用一波又一波的士兵冲击敌军阵线，并从自己的庞大人口储备中迅速地补充损失——这就是说，如果你是男性青壮年，去红色阵线的控制区旅游，刚好对方对你的品行又感到满意的话，你可能会被塞上一把AK-74，然后就冲向第四帝国的阵线。

居民们每天都生活在提心吊胆之中，向军警告发邻居以换得食物的行为屡见不鲜。顶撞军警的人（还有完全是因为倒霉而在错误的时间出现在错误场合的人）都可能会直接挨子弹，要不就是被送去位于旧克格勃总部地下的卢比扬卡站，在里面享受悠长的监狱假期。人们常说：“通往卢比扬卡站的车票可都是单程的。”换句话说，进了那个监狱的人都是一去不回，要么是因为服苦役而活活累死，要么是直接被人处决。

Revolutionaries——真正的革命战士

与《地铁2033》游戏中阿尔乔姆独闯第四帝国地盘，在这群新纳粹中杀了个七进七出，击毙法西斯分子无数的豪快段子不同，小说《地铁2033》里的阿尔乔姆被纳粹生擒活捉，差点被送上绞刑架绞死。救他一命的是追随切·格瓦拉思想的托派游击队战士，或者简称为革命游击队。对，当你在地铁里遇到危难的时候，除了祈祷游骑兵出现，还顺便盼望一下革命战士们吧！

革命游击队的战士们都自认为是最坚定、最革命的战士，与“通敌者莫斯克文同志”（与汉萨同盟签订协议的那一位）不同，他们一直坚持武装斗争路线，战斗在敌人的后方。他们打着绘有切·格瓦拉头像的红色旗帜，借住小型轨道车渗透法西斯分子控制的地铁线，袭击法西斯分子的小股部队，破坏设备和物资。有趣的是，虽然革命游击队员们都认为红色阵线的家伙是修正主义分子，但在对抗法西斯分子这一点上，双方倒是默契地结成了同盟，红色阵线在前面硬扛法西斯分子，革命斗士们开心地在法西斯分子的后方进行破坏袭击。

革命游击队会通过与其他势力贸易来获得燃料补给，但他们也有自己的秘密基地。除了那些对于探险有着过于浓厚兴趣的游客外，我们强烈建议任何游客都不要试图造访这些热情的战士。他们本身的品德和善良是毋庸置疑的，可是他们的主要基地位于偏远的Partizanskaya地铁站（这个站的名字恰好源于Partisans，游击队），即使是次要的附属基地Avtozavodskaya地铁站，也隐藏在倒霉的Paveletskaya地铁站之后。Paveletskaya的空气和水源已经遭受了严重的污染，更可怕的是，地铁站通往地面的入口被破坏了，经常会有来自地面的“客人”（变异生物）入侵。这里所有能战斗的人都必须拿起武器，随时准备抵御变异生物的袭击。为了保证居民的安全，每晚9点到次日凌晨6点间，所有的通道都会关闭。人们曾经试图用钢板封闭通往地面的入口，但每次尝试都失败了——恐怕得用混凝土把入口彻底封起来才行。人们对守卫Paveletskaya的战士们既尊重又同情，几乎不会有人想要去染指这个无比倒霉的车站，连接它的Avtozavodskaya地铁站自然也就成为了革命游击队绝佳的栖身之所。

远离地铁站
在隧道和地表探险！

让那些乡巴佬去塞满日光灯的地铁站里吓掉下巴吧！真正懂行的人都知道，只有那些曾有地铁奔驰的隧道，才是莫斯科地铁里最值得游历的景点！这里有在其他地区无法得见芳容的珍禽异兽，更有独具斯拉夫特色的超自然现象！

当心鼹鼠！

莫斯科地铁是一个庞大的隧道网，在其中游览的时候，人们难免会与某些野生动物相遇。在这些野生动物中，最应该当心的是巨型鼹鼠（Nosalis）。地铁居民们的生活与巨型鼹鼠息息相关，或者说，地铁居民们和巨型鼹鼠们，都与彼此的消化道有着紧密的联系：当人们出门在外的时候，最常见的食肉动物就是巨型鼹鼠；当人们想用肉类改善一下伙食的时候，巨型鼹鼠就比少量的养殖的猪和鸡更容易获得；当人们宅在家里瑟瑟发抖的时候，也很可能会有一大群鼹鼠敲开地铁站的大门，用人类改善一下它们的伙食。

由于长时期暴露在核辐射之下，莫斯科地下的鼹鼠（当然也有人认为可能是号称最小猛兽的鼩鼱或是水栖的麝鼹）发生了非常剧烈的变异。虽然巨型鼹鼠有多种形态，但它们总有以下的共同点：驼背、腰肢纤细（当然是以鼹鼠的标准），可以直立行走也可以四肢爬行，在硕大的圆锥形头颅上长着同样尺寸惊人的大嘴和獠牙，还有足够让猪感到自卑的大鼻子。

如果你打算出门猎获一两只巨型鼹鼠以制作烤肉，又或是不打算被巨型鼹鼠猎获并生吃的话，请务必带上自动武器以及足够的弹药，尽量不要单独出门——虽然两发12号霰弹的贴面射击足够把一只鼹鼠的脸打烂，但很少有人见到鼹鼠独自活动，假如你的面前出现了一只巨型鼹鼠，那么很可能在你的背后还有两只。

当你所居留的地铁站附近出现的巨型鼹鼠数量越来越多的时候，请郑重地考虑是否搭乘一辆人手足够的轨道车离开！对于巨型鼹鼠来说，用重机枪、铁丝网、掩体、钢筋尖刺陷阱武装起来的人类地铁站并不是牢不可破的。绰号为“洞穴”的那个地铁站就是一个典型的例子。虽然这里的居民修建了看似固若金汤的防御工事，但巨型鼹鼠群共同发起的音波攻击还是震晕了地铁站入口的所有卫兵。无人把守的防御工事成了摆设，大量的巨型鼹鼠涌入地铁站。没有了工事的掩护，居民们被迫与巨型鼹鼠展开贴身肉搏。虽然老幼妇孺都得以安全转移，但为了掩护他们，地铁站里的成年男子几乎全部战死。

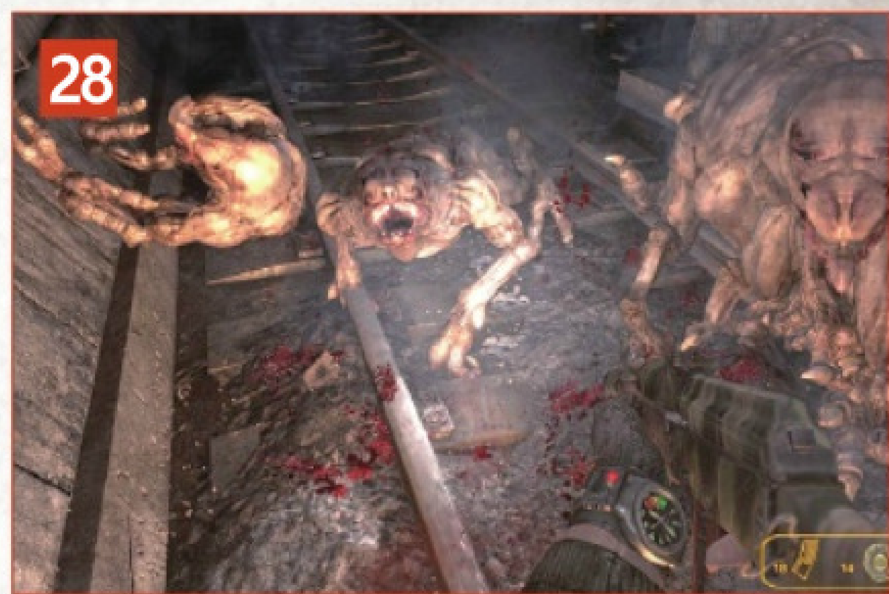
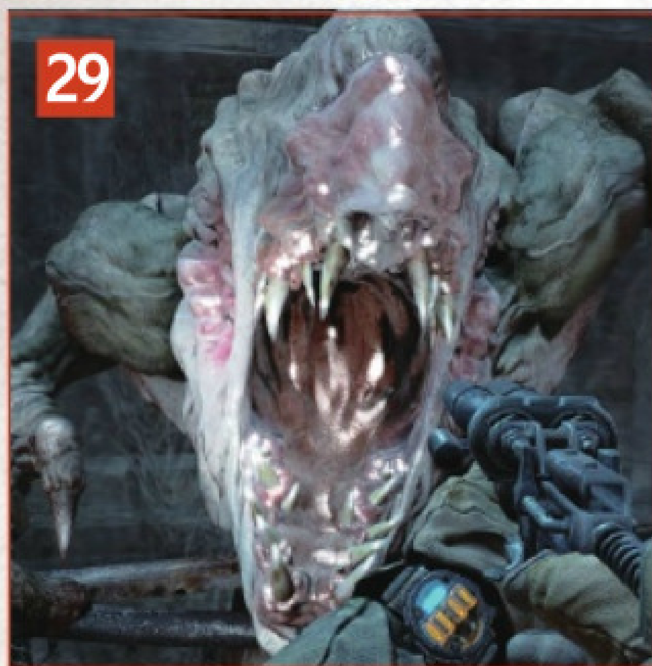
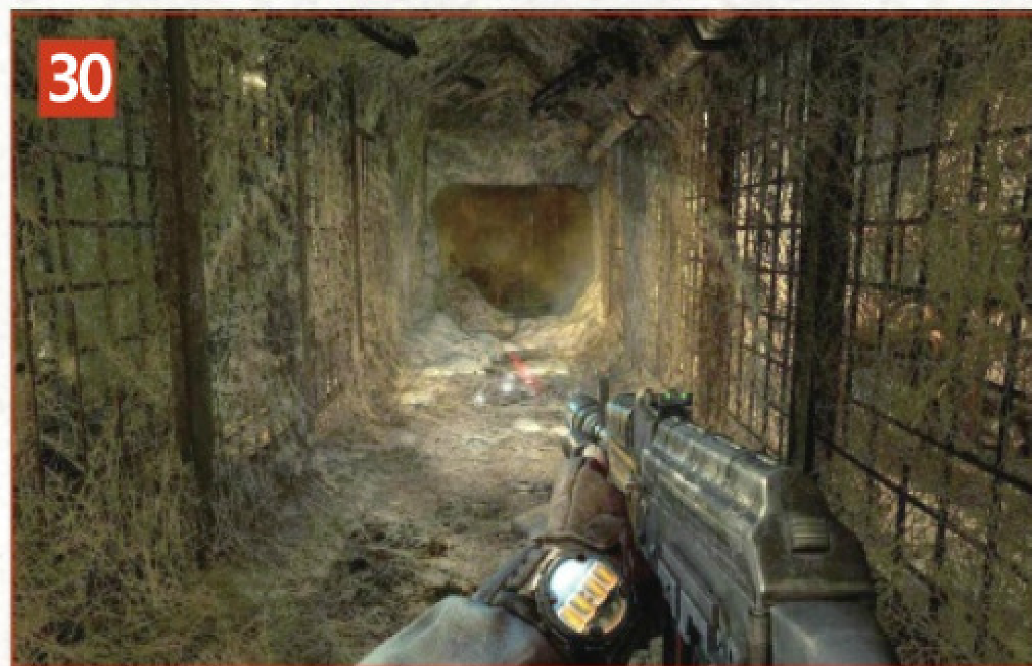
值得一提的是，在“洞穴”地铁站的惨剧中，有多种类型的巨型鼹鼠出现。其中最特殊的应当是翼巨鼹（Winged Nosalis），即使是在以大鼻子为标志的巨型鼹鼠家族里，这种巨型鼹鼠的鼻子也大得过分。它们的前臂下方生有皮质的翼膜，可以辅助它们以跳跃/滑翔的方式飞过人类设置的尖刺陷阱。它还有一项特殊的能力：音波攻击，正是大群翼巨鼹的音波攻击最终导致了“洞穴”地铁站的防御崩溃。

有两种巨型鼹鼠演化出了防护性的“盔甲”。探索D6基地的游骑兵们在事后的报告中提到过“板甲巨鼹”，一种在头部、背部和四肢都演化出了几丁质甲壳的巨型鼹鼠，它比普通的巨型鼹鼠更能经受打击。由于长期在黑暗中猎食，板甲巨鼹的眼睛对光线非常敏感，用头灯照射它的双眼可以使其暂时失明。另一种则是在斯巴达堡垒的地下出现的犀牛巨鼹。如同其名字暗示的，犀牛巨鼹浑身披挂着坚实的甲壳，而且喜欢像火车头一样势不可挡地冲向对手将其碾翻。我们强烈建议任何游客都要远离D6基地和斯巴达堡垒的地下区域。

隧道里的盘丝洞

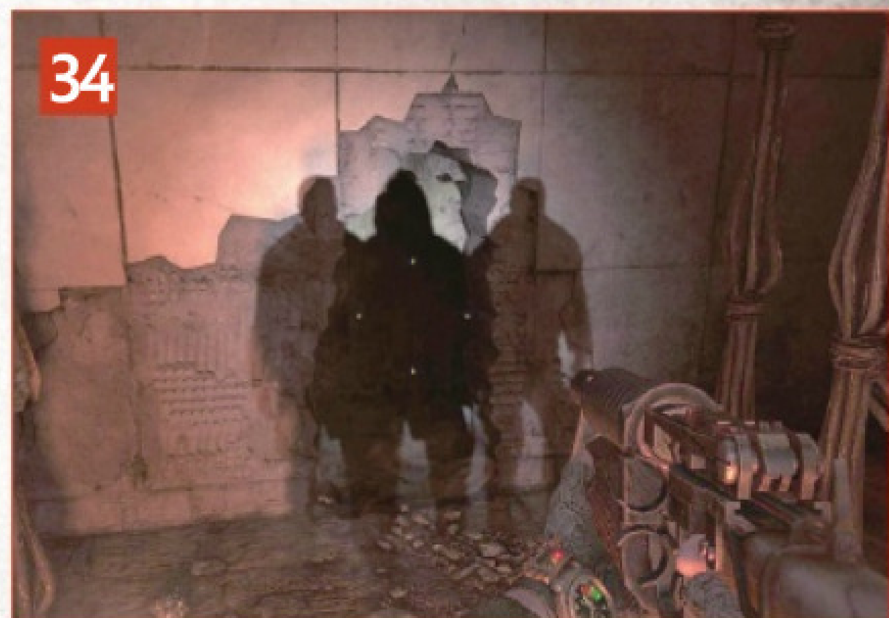
另一种吓人的隧道生物是蛛形虫（Spiderbug），一种形态和习性都类似蜘蛛的生物。地铁的居民称其为“蜘蛛”，但这显然不是放大版的蜘蛛。我们注意到成年的蛛形虫有两种形态，一种在尾部生有一条类似蝎尾的尾刺，会使









26.出门在外，遇到巨型鼹鼠总是很正常的
27.地铁站“洞穴”在大群巨型鼹鼠的围攻下全军覆没，守军无一幸免
28.你吃我，我吃你，人类就这样和巨型鼹鼠和谐友爱地生活在一起
29.这个就是犀牛巨鼹，一脸吃嘛嘛香的样子
30.蛛形虫的织网欲望总是非常强烈
31.在头灯罢工的危险时刻，打火机的光芒也能救你一命
32.游戏中遇到的第一个鬼魂是个黑暗裔，不过很多人都没注意到它
33.死于巨型鼹鼠袭击的小孩鬼魂
34.守卫着“诅咒”地铁站的幽魂没有忘记他们生前的职责，死后也不愿离开岗位……

用尾刺上的毒针来刺杀猎物；另一种则比较接近传统的蜘蛛形象，使用口器和螯肢攻击对手。

没人知道这种生物的来历，有人认为是核武器带来的辐射污染导致了普通蜘蛛的变异，另一些人则声称是泄漏的生化武器储备制造了这样的怪物，因为它们是最近才出现的。经验丰富的游骑兵阿尔乔姆则持有另一种观点，他认为蛛形虫自古以来就生存在莫斯科的地下洞穴之中。他的理由是，如果蛛形虫能够经受了大量的辐射并发生变异的话，那它们没有理由会“见光死”。

“见光死”是蛛形虫最突出的特色。虽然蛛形虫身体上部的甲壳能够抵挡自动武器的近距离射击，但它们对光线极其敏感。稍微有点强度的光照（比如说昏黄的灯光，或是一小堆火焰）就足以吓退蛛形虫，让它们退回到黑暗之中，伺机再次攻击；如果是被头灯的光束持续照射的话，蛛形虫的躯体会开始冒烟并试图逃跑，无路可逃的蛛形虫会由于过度惊恐而翻身倒地，暴露出柔软的腹部；要是照射的时间再长一些的话，蛛形虫可能会当场死亡。

蛛形虫的聚居区很容易识别——它们盘踞的隧道通常都布满了层层叠叠的蛛网，其韧性之强足以妨碍到成年人行动。蛛网周围一般都有大量的蛛形虫卵囊。在观察蛛形虫生态的时候一定要小心！虽然它们不过是些“见光死”的低等生物，但人类因为大意而被其捕杀的例子并不罕见。蛛形虫的盘丝洞里经常有受害者的遗体，他们浑身上下都覆盖着蛛丝，死状惨不忍睹——请记住，蜘蛛的消化方式是将猎物进行体外消化，通俗点说，它们会向猎物体内注入消化液，待猎物体内的组织都被融化后，再进行吸食。想到这种惨死的方式，你一定会做好安全准备工作的。

在进入盘丝洞前，请带好各种能提供光照的工具。头灯与手摇充电器必不可少；打火机也能够在紧急的关头暂时逼退蛛形虫，更可以用来焚烧恼人的蛛网；最后，不要忽略枪械的重要作用。

超自然的幽魂

“人类对自己的毁灭是如此的彻底，甚至连天堂、地狱和炼狱也都在核武器的轰击下化为了尘埃。所以，当灵魂离开躯体的时候，它会发现自己已经无处可去，只得滞留在地铁隧道中。这惩罚虽然残酷，但对我们来说也是罪有应得，不是吗？”

俄罗斯人是一个文艺范儿十足的种族，即使是在核战末日已经降临的时刻，他们仍然能够用诗歌般的语言来描绘自己生存的环境。只是在文艺的言语下，隐藏的是地铁里黑暗的真相——在地铁里，鬼魂确实存在。

在地铁站里流传着这样的传闻：在某些路段的隧道中，如果把耳朵贴到管道上，就能够听到若有似无的呢喃声，或是儿童的笑声，那是地铁里的阴魂们在低语。有的人本着神鬼怕恶人的原则，对这些说法嗤之以鼻；另一些人则出于好奇心而亲身尝试——好吧，他们没丢掉小命，但的确受到了惊吓和伤害。为了游客们的安全，我们建议游客不要长时间把耳朵贴到管道上，以免受到鬼魂或者哪个用棍子敲打管道的无聊家伙的伤害。如果你想要见识鬼魂的话，我们还有更好的方式。

想必你听说广岛核爆炸中发生的一件事情：当那颗名为“小男孩”的核弹在空中爆炸的时候，有一名男子正举着梯子站在墙边。随后，爆发时的光辐射瞬间席卷了爆心附近的地区，这名男子和他手中的梯子都踪迹全无，只有被烧灼过的墙体上留下的爆影（Blast Shadows，由于人体阻挡了光辐射而在墙面留下的黑色痕迹）证明他曾经存在于人世上。

地铁中的阴魂看上去与核爆炸留下的爆影十分相似。在黑暗的环境中，它们是无法被觉察到的。只有在强光（比如说头灯）的照射下，才能够看到它们模糊的黑影。也许是真的无处可去，这些阴魂在地铁中徘徊不去，只能停留在自己的死亡地点，一遍又一遍地重复着它们生前最后一刻的行动。

参观鬼魂的最佳地点是Turgenevskaya地铁站附近的隧道。由于某种不明的原因，在这个地铁站附近的地区有大量的鬼魂出现。此处常见的鬼魂包括一名被蝙蝠群撕咬而死的男子、被杀的女性、一个被巨型鼹鼠追逐并啃噬的儿童。在上述鬼魂出现的地点通常都能找到受害者的尸体。唯一的例外是地铁本身的阴魂：有人看到一辆如同阴影的地铁在隧道中疾驰而过，带着灯光和笑语向前行驶。

通常来说，鬼魂本身不具备强烈的攻击性，参观鬼魂的游客很少遭遇危险，但仍请谨记以下的安全事宜，以免发生不必要的人身伤害：不要与鬼魂直接接触，否则可能会遭受致命伤害；进出Turgenevskaya地铁站时，请紧跟我们的导游Khan，否则看守出入口的两群鬼魂不会让外人通过；在Turgenevskaya与Sevalstopolskaya站外的隧道里参观阴魂地铁的时候，请不要站在地铁轨道上，据说阴魂地铁会带走一切试图搭乘它的乘客。

随着地表辐射强度的逐渐减退，游客们已经能相对安全地在莫斯科城的地表活动，一睹在地下无从得见的优美风景。还在羡慕那些商人们手中的风景明信片吗？别理他们，直接来地表参观吧！我们将会在此介绍莫斯科城的两大景点——国家图书馆和莫斯科电视塔，还有在地面游览时所能遭遇到的几种珍稀动物。注意，所有前往地面的游客都应当携带足够的防毒面具过滤罩！

莫斯科国家图书馆——与管理员们面对面接触！

哦，对了，除了地下的景点之外，莫斯科废土上还矗立着货真价实的古迹！跟被居民们改造得面目全非的莫斯科地铁相比，莫斯科国家图书馆历经沙皇俄国、苏维埃社会主义共和国联盟、俄罗斯联邦和后核战4个时代，其面貌却依旧保存得相对完好，是所有热爱历史的游客都不容错过的著名景点！

国家图书馆的起源可以追溯到1862年7月1日，莫斯科第一家免费的公共图书馆：莫斯科公共博物馆图书馆。莫斯科公共博物馆的展品由尼古拉·彼特罗维奇·鲁米采夫伯爵捐献，他把自己的巨量藏品从圣彼得堡移到莫斯科，赠送给了俄国的人民。其中的图书馆位于克里姆林宫附近的帕什科夫宫，里面收罗的藏书包括大量的印刷书籍与手抄本，以及超过200幅的画作和2万份以上的印刷品。在博物馆开馆仪式上，亚历山大二世沙皇捐献了名画《基督出现在人们面前》。









35.莫斯科国家图书馆的前景，在游戏中，阿尔乔姆一行在此遭遇了恶魔的袭击
36.这么豪华的自习室，会让很多人羡慕得吐血吧
37.虽说图书馆就在Polis上方，可出口到图书馆的短暂路程仍是危机四伏
38.图书管理员的领地意识极强，侵犯其控制区后它就会做出攻击的姿态
39.用眼神击退它！坚定的眼神会让图书管理员变成这个样子！
40.图书馆的前厅非常开阔，这里还有一座疑似列宁的胸像
41.恶魔可以在此自由地飞翔，这也是前厅宽阔程度的证明

鲁米采夫伯爵的无私捐献让莫斯科的市民们深受感动，他们不但将这座新的博物馆命名为鲁米采夫博物馆，还在图书馆的入口处雕刻了“鲁米采夫伯爵的教化与启迪”字样的铭文。许多人都效仿鲁米采夫伯爵的崇高举动，向博物馆捐献藏品与资金。博物馆的藏品数量与质量都以惊人的速度增长，西欧的画作、古籍古画以及大量的纹章也被收罗其中，很快就超出了帕什科夫宫所能容纳的上限。于是在19世纪与20世纪之交，帕什科夫宫边开始修建第二座博物馆，以收藏这些日益增长的藏品。

十月革命之后，藏品的增长速度丝毫没有受到战争与政坛动荡的影响，博物馆空间不足的问题也再一次呈现。1925年，苏联政府做出了解散鲁米采夫博物馆将其藏品分散到其他博物馆进行展出的决定。大部分西欧画作与古籍古画被转移到新建的普希金博物馆，帕什科夫宫与其附属建筑被更名为弗拉基米尔·伊里奇·列宁国家图书馆，其中帕什科夫宫被命名为俄罗斯国家图书馆老楼，苏联时期出版的所有书籍在其中都有藏本。

在苏联时期，对列宁国家图书馆的改建从未停止过。第一阶段的改建始于1930年，到1941年德国入侵之前主体改造已大部分完成，其设计风格参考了苏维埃宫的新古典主义特色。在二战结束的1945年，列宁国家图书馆又增添了一个250座的阅览厅，并在之后的时间里不断扩充，在1992年被更名为国家图书馆之前，它已经成为了世界上第二大的图书馆，仅次于美国国会图书馆。

核战爆发后的莫斯科国家图书馆比以往更加有看点。它不但保留了原来的大部分藏书和雕刻、装饰（比如陀思妥耶夫斯基像和列宁像），而且还增添了新的内容。进入莫斯科国家图书馆的游客，将有很大的机会与图书管理员面对面接触！图书管理员当然不是原来的那批管理员。它们是一群智力极高的灵长类变异动物，因其聚居在莫斯科国家图书馆中的习性而被地铁居民们称作图书管理员。乍一看，它们的外貌与大猩猩有几分类似，只是四肢更修长，肌肉更加壮实，

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

在感受到威胁的时候，它们会张开嘴唇，露出尖利的专属于食肉动物的牙齿。

图书管理员是莫斯科废土上最令人恐惧的变异生物。这一方面是由于它们的凶猛，在捍卫自己的领地的时候，图书管理员敢于也有能力与“恶魔”这样的顶级捕食者正面对抗；而另一方面更是因为它们令人毛骨悚然的高智能。

在莫斯科国家图书馆里，有时能够看到图书管理员设下的陷阱。它们会在显眼的位置放上一两颗闪亮的子弹——任何变异生物都不会对子弹感兴趣，只有人类才会上当——而后坐等冒冒失失的潜行者走向这个陷阱。游骑兵阿尔乔姆发回的报告则更令人恐惧：一名叫做丹尼尔的婆罗门在探索图书馆的过程中与阿尔乔姆失散。在寻找丹尼尔时，阿尔乔姆听到了丹尼尔的呼救声。他原本打算立刻赶过去营救，但在意识到丹尼尔不会冒着引来大群图书管理员的危险而呼救之后，阿尔乔姆选择了小心翼翼地接近那个声音的来源。在图书馆的深处，他看到了恐怖的一幕：一头图书管理员自后方袭击了丹尼尔，击穿了丹尼尔的腹部。垂死的丹尼尔只能发出微弱的呼救声，那个音量更大的求救声是图书管理员在模拟丹尼尔的语音语调！它用爪子撕扯着丹尼尔的胃，迫使他发出呼救声，自己则精准地模仿了丹尼尔的声音，好把丹尼尔的同伴引过来诱杀！

参观莫斯科国家图书馆只有一条线路：通过Polis站的地面出口，其他的路径都会使游客暴露在辐射与大量变异生物造成的危险中。一旦进入了国家图书馆，就不必担心其他的变异生物了。图书管理员是一种领地意识极强的生物，对于任何胆敢前来辱没斯文的变异生物，它们都会毫不犹豫地大打出手，所以，没有什么东西会蠢得跑到国家图书馆来送死。偶尔会有一两只“恶魔”这样的重量级选手进来串门，但图书馆内不利于恶魔飞行，群起而攻的图书管理员会让恶魔吃不了兜着走。所以上面这段话的意思就是，一定要当心图书管理员。

当然了，观察图书管理员本就是莫斯科国家图书馆游览路线的内容之一，只要不过于惊慌，游客们在遭遇图书管理员时还是有一定几率生还的。要记住，被图书管理员发现时不要抢先开火，一旦激起了它的杀机，这种极度强壮的生物能在几秒钟内把一个成年人大卸八块。图书管理员是一种好奇心很强的生物，通常它们在遇到人类后的反应是靠过来查看。这个时候，一定要紧盯着图书管理员的眼睛，让它觉得你既无害又不好惹。一般来说图书管理员就会索然无味地转身走开。少数情况下，即使用坚定的眼神也无法吓走图书管理员，可能是距离太近让其失去了安全感，也可能是你遇上了攻击性更强的个体。它们会缓步上前，龇牙咧嘴地做出威胁的姿态。

不论你是想和它们拼命，还是想直接逃跑，在这个过程中都不要做出任何惊慌失措的举动，否则它们会立刻发动攻击。更明智的方法是等待图书管理员接近到3米左右的范围内，而后用威力最大的武器持续射击其头部——由此造成的眩晕将为你的逃跑或者继续射击争取宝贵的时间。

奥斯坦金诺电视塔——仁王般屹立在大地之上

身高540米的奥斯坦金诺电视塔（莫斯科电视塔）曾经一度是全世界最高的建筑物，它兴建于1963年，于1967年完工，刚好赶上向十月革命50周年献礼。新生的奥斯坦金诺电视塔赶超了美国的帝国大厦，成为了世界最高建筑。它将领先地位维持了9年之久，直到在1976年被多伦多的CN塔（加拿大国家塔）篡夺，而后又在2007年被崛起的新秀迪拜塔挤到了第三位。但这都不要紧，2013年爆发的全球核战争将世界最高建筑的排名进行了一次重新洗牌，在一朵朵绽放的蘑菇云下，昔日的高楼纷纷坍塌，而奇迹般地在核爆炸中幸存下来的奥斯坦金诺电视塔则拥有了重夺第一高楼地位的资格。

在核武器的冲击波中幸存下来是要付出代价的，奥斯坦金诺电视塔顽强地没有倒塌，但它的内部设施遭受了严重的破坏，电梯自然无法使用，楼梯也因为核爆炸和长年的缺乏维修而残破不堪。在这样的条件下，要攀登塔顶一览莫斯科废土全景，就要求游客们有惊人的体力去攀登540米高的楼层，有过人的勇气去应对这540米的路程中可能出现的麻烦，还有足够的运气来保证自己不会因为坠楼而摔死。

在奥斯坦金诺电视塔的顶部，游客们能看到难以想象的壮丽景象——成群的恶魔在电视塔附近盘旋飞翔，一如黄昏时归巢的鸟群。无错，奥斯坦金诺电视塔对于恶魔们有着强烈的吸引力。塔楼中的空间足够一群恶魔居留其中；而塔楼的高度也使得其他的变异生物不至于特意爬楼找麻烦。

啊，对了，我们所说的恶魔并不是神话中的地狱来客，而是一种生活在地表的大型捕食者。地铁居民们因为其背生双翅的外形和凶猛的习性而将其称为恶魔，相对有文化的潜行者们叫它翼手龙（Pterodactyl），比较粗暴的名字则是





42.现实中的奥斯坦金诺电视塔，540米的身高让它至今仍是傲视欧洲的第一高塔
43.2033年的奥斯坦金诺电视塔已经变成了一座荒芜的孤塔，脚下只遗留着城市存在过的痕迹

“婊子”。

“有幸”亲眼目睹恶魔的游客都不可能认错，这种巨兽通常盘踞着位于开阔地带边缘的高楼，就像是石像鬼一样蹲伏在楼顶，搜寻着在地表活动的活物，比如变异生物“守望者”，或者因为不怕死/不知死而来到地面的人类。一旦发现猎物，它们便呼啸着振翅飞起，重复着盘旋、俯冲、爬升、盘旋的过程，直到杀死猎物，或是将猎物抓起来。有时它们也会降落到地面，用最传统的方式扑杀猎物。

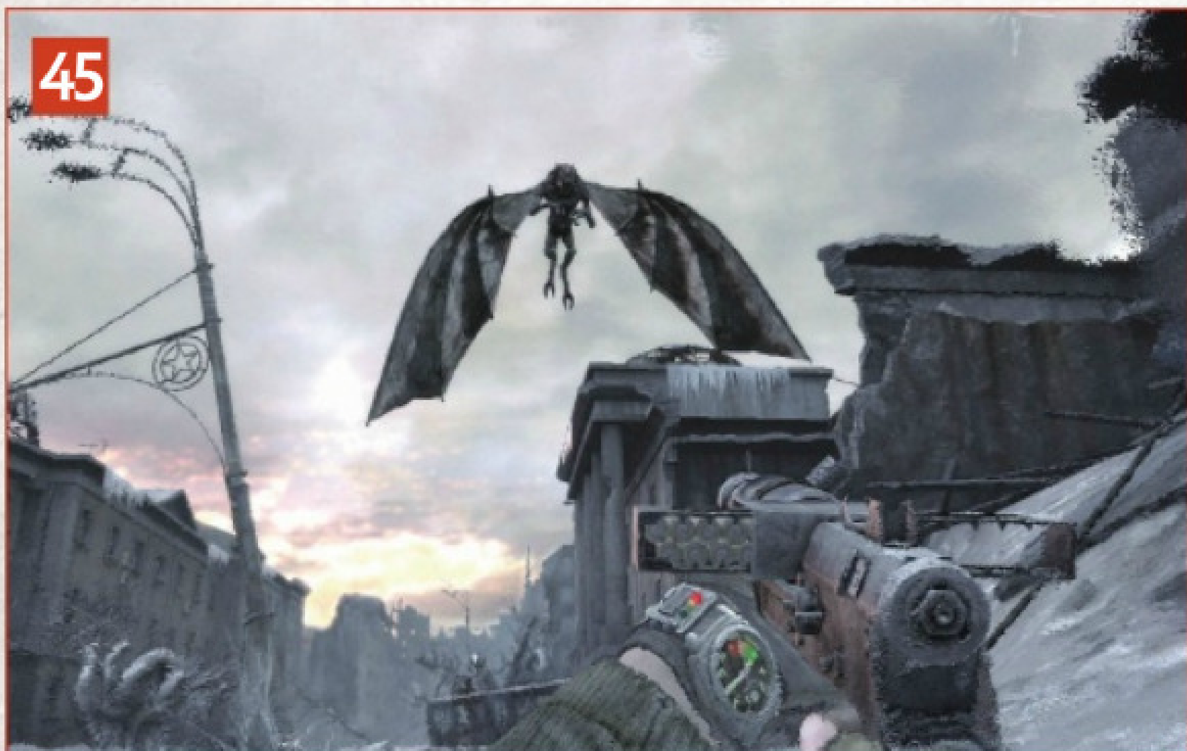
对于恶魔的起源存在着很多的争议。少数人认为它是一种爬行动物或是鸟类的变异体，理由是恶魔没有耳廓，只有两个存在于鸟类或是爬行动物头部的耳孔。但更多的人认为它是一种哺乳动物——恶魔有浓密的毛发，却没有鳞片或是喙。但即使是在支持哺乳动物起源说的人里，也同样存在着两个分歧较大的假设：蝙蝠起源说和猫科动物起源说。

蝙蝠起源说的支持者表示，恶魔像是蝙蝠一样，有一对外翻的大鼻孔；恶魔的皮翼与蝙蝠的十分相似；恶魔在捕食的时候，飞行的动作也更类似蝙蝠。还有一个支持蝙蝠起源说的论据是，能在核战结束后的20年间内发生如此剧烈的变异的生物必定是能够快速繁殖的，巨型鼹鼠、守望者和潜伏者的起源都符合这个假想，而蝙蝠恰好也是一种繁殖较快的生物。

猫科动物起源说则认为，恶魔与猫科动物的相似点更多：恶魔的吼声类似于狮虎之类的大型猫科动物，而不是蝙蝠的尖啸声；恶魔垂直的瞳仁也更像是猫科动物的；恶魔的四肢是猫科动物腿型而非蝙蝠的爪子；恶魔那一口看上去吃嘛嘛香的尖牙利齿是明显的大猫范儿。猫科动物起源说所不能解释的是繁殖相对较慢的猫科动物要如何在20年间变异出翅膀。

在参观奥斯坦金诺电视塔的过程中，游客们几乎必定是会见到这种巨兽的。为了保证游客们的安全，请牢记以下4点：一、恶魔很少单独活动，如果你见到了一只恶魔，那么另一只恶魔很可能就在附近的区域里；二、恶魔在大多数情况下不愿意进入建筑物内部，因为在室内它们的活动能力会大受限制，但它们会毫不犹豫地将爪子伸进窗口或是破墙来捕捉里面的肉食；三、没必要在恶魔身上浪费太多弹药，进入室内，或是躲进狭小的通道里，都可以阻止这些飞行巨兽的追击；四、恶魔主要依靠视力来搜寻猎物，不要在光天化日之下出没于开阔场所。







44-45.这种在天空中翱翔的巨兽几乎不可能被错认，废土的空中捕食者仅此一家
46.在室内会相对安全一点，但不是所有的恶魔都会放过室内的美食

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn **美术编辑**/Doris







47.守望者和潜伏者都喜欢以这种姿势蹲坐
48.以狼群的方式包围猎物是守望者常见的战术
49.当守望者结成兽群的时候，即使是装备重机枪的装甲卡车也未必拦得住他们

地表的居民——守望者

守望者（Watcher，Watchman）是地表最常见的变异生物之一，如果运气好（或者说糟透了）的话，游客们也许能在地表见到数十只守望者组成的兽群狂奔而过的壮观景象。

守望者这个奇怪的名字源自它们自身奇怪的习性。守望者经常会直立在空地上，嗅着空气中的味道，或是向远处发出叫声。这个动作很像是狐獴，一种群聚时会主动为同类站岗放哨的动物。不过守望者应该不是狐獴变异的产物，它的背部与四肢披着深灰色的浓厚毛发，还有一条粗大的暗粉红色的尾巴——这更像是一只超大号的老鼠。守望者的脸部相对扁平，大嘴深陷其中，有点像是被大力揉搓过的八哥犬的脸。

虽然守望者的样子很可笑，但它们的危险程度却不可低估。单个守望者的体型已经超过了普通的成年人，足以对人类构成致命威胁。合作捕猎的技巧更是将守望者的危险程度提升了几个等级。10只以下的守望者会以松散的队形在一定区域内活动，搜寻并跟踪猎物，评估猎物的弱点，完成对猎物的包围。曾有潜行者表示他在地面被数只守望者追击，他竭力跑了很长一段距离，以为甩开了背后的守望者时，却发现两边的街道里都有守望者在不紧不慢地跟随着他，似乎在等待他耗尽体力。幸亏当时太阳已经升起，开始觅食的恶魔注意到了地面上的兽群并发起了攻击，才让这名潜行者逃过一劫。

少数情况下守望者会集结成数量庞大的兽群，即使是游骑兵的装甲卡车和重机枪都未必挡得住它们。只有更危险的东西能吓退这些家伙：你可以跑到开阔地去乱开枪，吸引附近飞行的恶魔；或者隐藏到房屋里，去寻找始终不露真面目的巨蛞蝓（Slimeslug）。这种情况下，如何选择就全看你自己了，每一种选择都可能导致极度悲惨的死亡。

守望者还有一种生活在地下的表亲。这种类似于剃光了毛的守望者的小型变异生物被叫做潜伏者（Lurker）。除了外形上的相近之外，潜伏者发起攻击时的姿势也与守望者如出一辙（在《地铁——余光》里守望者和潜伏者的造型都有所改变，终于变得没那么像了）。

从本质上说，潜伏者是一种食腐动物。它们经常会聚集在刚刚发生过战斗的废弃地铁站，啃噬人类和变异生物的尸体。如果潜伏者的数量较多，而其他生物的数量较少的话，潜伏者也会鼓起勇气向活物发起进攻。当然，即使是主动发起进攻，潜伏者也不会恋战。它们会在自己挖掘的通道里跟踪猎物，待猎物松懈的时候，才从通道中一跃而出，攻击一

次后迅速逃回洞里。在潜伏者聚居的地铁站里，它们挖出来的坑洞随处可见。潜伏者在挖洞的时候会尽量利用原有的隧道，而非像鼹鼠那样自己挖出一条长长的隧道来，这也说明它们的智力水平似乎比巨型鼹鼠更高一些。潜伏者的危险程度远远低于守望者，只要不是过于大意，带着武器的游客通常都能摆平这些家伙。

舌尖上的废土
地铁中的风味美食

除了地下和地表的景观，以及难得一见的珍禽异兽之外，在莫斯科的地铁世界里，你还能品尝到在其他地方难得一见的美味佳肴。在下面的内容里，我们将会为你介绍3个不容错过的美食天堂！

展览馆联邦（VDNKh联邦）——伏特加、茶、植物园

展览馆联邦由莫斯科地铁中已知的位于最北方的3个地铁站组成。它不是地铁中最强大的政治实体，但却是非常重要的经济实体——由于某种未知的原因，展览馆联邦出产大量的蘑菇。蘑菇是地铁居民们用来酿造伏特加和制造“茶叶”的原料，而我们知道，哪怕是在一个天堂和地狱都被核武器蒸发的世界里，俄罗斯人也是离不开红茶，更离不开伏特加的。所以，蘑菇出口成为了展览馆联邦的主要经济来源，这里的人民能过上吃蘑菇、喝蘑菇、种蘑菇、卖蘑菇的幸福生活，有时还能来上一块多汁的猪排，生活幸福指数在地铁里算是比较高。

由于黑暗裔造成的危机，展览馆联邦的蘑菇出口量曾一度下降，但在危机被解除后，这个联邦又恢复了原来的繁荣。喜欢蘑菇伏特加和蘑菇红茶的食客们应该来展览馆联邦一游，这里不但有纯净正宗的蘑菇饮料，而且安全还很有保障。展览馆联邦与里加站和市场站结成了联盟，展览馆联邦输出相对富余的食物和其他物资，里加站和市场站则派出他们的士兵，协助展览馆联邦防守通向北方无人区的隧道。展览馆联邦本身还有一支防御部队，每一轮值班的哨兵组都有数十名武装战士，配备了冲锋枪和霰弹枪。

对人文景观感兴趣的游客，还可以在饱食之余参观展览馆联邦的另一个景点：植物园（Botanicheskiy Sad）。到达展览馆联邦的最北端VDNKh站，沿着荒废的隧道一路向北进入植物园站，通过向上的楼梯，游客们将会找到一个打开的气密门，门外就是莫斯科废土的著名景观之一——植物园。



50.简陋的酒吧能够给地铁居民们带来家的温馨感，当然，伏特加也是功不可没








51.大量的蘑菇出口带动了展览馆联邦本地的经济繁荣
52.被战术导弹攻击前的植物园站完全是地狱的景象
53.导弹轰击后的植物园站恢复了些许生机
54.河水的渗入让威尼斯成为了一片泽国，也让当地人意外地获得了鱼类这样的美食
55.威尼斯的剧院聚拢了莫斯科幸存的表演艺术家们，喜闻乐见的表演时常在这里上演
56.某些表演比其他的表演更加喜闻乐见……

植物园曾一度是莫斯科废土上最独特的景点。受到核辐射的影响，植物园的展品们发生了剧烈的变异：颜色幽暗的粗壮藤蔓沉默地指向天空，交织成了怪异的网状结构；土地变成了焦黑的颜色，发光的橙色蔓生物蔓延其间，让植物园看上去像是一个流淌着熔岩的火山口。

在植物园站的气密门被打开后，植物园的居民们一直试图与南方的地下邻居们进行接触。不幸的是，植物园站的人类居民已经发生了严重的变异，成为了四肢修长、浑身黑色、没有明显口鼻的黑暗裔。更加糟糕的是，黑暗裔们变异出了强大的心灵感应能力，却失去了原有的语言能力。尽管他们一直想与旧人类和谐共存，而且总是尽力保护人类，但每当他们试图用心灵感应能力与人类沟通的时候，他们的沟通对象通常都会因为无法接受黑暗裔的心灵接触而陷入疯狂，继而互相残杀而死。就这样，展览馆联邦的人们将黑暗裔看成是极大的威胁。最后，来自展览馆联邦的阿尔乔姆与游骑兵组织一同进入了D6基地，在那里发射了多枚战术导弹攻击植物园。

随着地表生态的逐步恢复，植物园也从导弹攻击的创伤中苏醒了过来，焦灼的地表长出了绿草，各式各样的生物在那里繁衍生息。也许，你在那里还能遇到一两个幸存的黑暗裔，进而开启新老人类交流的进程！

Ciao Venice——会吃人的河鲜

你好，威尼斯！虽然亚平宁半岛的那个水上城市大概已经毁于聚变武器带来的烈火，但威尼斯这个名字却在莫斯科地下的两个地铁站Tretyakovskaya和Novokuznetskaya身上得到了新生。河水渗入了临近河道，将这两个地铁站与其附近的地区都变成了一片泽国。塞翁失马，焉知非福，乐观且有战斗力的俄罗斯人民无比淡定地面对着涨水的车站：通行用的轨道车变成了无用的废物，他们就拆下了轨道车上的发动机，改造出了小艇；水域占据了可以用于种植的区域，他们却从此开始了渔业捕捞，不但减少了对其他地铁站的依赖，

更是获得了比蘑菇可口的食物——当然，捞上来的鱼首先都要经过检测，遭受了过度辐射污染的还是不能食用的。

威尼斯还有一种非常特殊的食物——鳌虾。这种鳌虾不是湖南人民平时做成口味虾的小点心，而是成年体的长度直逼人类身高的大家伙。鳌虾拥有修长弯曲的身体，类似手臂的肢体，以及一张类似蠕虫口器的大嘴。它们背部覆满了厚重的几丁质甲壳，其坚实程度足以抵御霰弹枪的射击。当然了，只要避开有甲壳的位置进行射击，就能轻松地轰下鳌虾，然后一顿美食就入手啦！鳌虾大餐是威尼斯人民的骄傲，去头可吃，鸡肉味，嘎嘣脆！

在乘船进入威尼斯的时候，有一段水域是鳌虾的天堂。患有密集恐惧症的游客最好在路过此处的时候捂住双眼，同时塞住耳朵。密密麻麻的大型鳌虾拥挤在这个区域，蠕动，挥舞鳌钳，或是发出高频的尖啸声，这场面足以让经验丰富的冒险者也感到紧张。如果仔细观察水边的草丛的话，还能够发现鳌虾的幼体。它们通常聚集在人类和变异生物的尸体上面进行会餐，一旦被惊动就会四处逃散。

看过了鳌虾幼体的营养餐，你大概也猜得出成年鳌虾平时吃些什么了——肯定不是水藻。虽然理论上鳌虾不具备强烈的攻击性，但在被招惹到的时候，鳌虾仍然会对人类群起而攻之。它们喷吐的酸性液体会遮蔽人类的视线，让人无法反击，甚至是不慎落入水中，进而成为鳌虾们的大餐。不过，不用太担心，我们的导游通常都会携带足够的爆炸物，在遭遇鳌虾攻击的时候，导游绝对能够保证你的安全。

在地表的沼泽地带，鳌虾能长到更加过分的程度。两栖鳌虾的平均体型超过成年人，长着一张常见于食肉鱼类的大嘴，也拥有食肉鱼类的凶猛习性，会主动攻击人类。不过只要小心应付，人类还不至于变成它的食物。在与两栖鳌虾交战的时候，地雷和手雷之类的爆炸物都能轻松将其解决，把它们打倒在地然后朝腹部补枪也是简单的解决办法。如果想节省弹药的话，人类的奔跑速度能轻松将其甩开。

如果你有幸遇到更加庞大的沼泽鳌虾的话，那还是尽快逃跑吧。这种体型近似装甲车的大家伙拥有类似装甲车的防御能力，只有爆炸物可以有效地对其进行杀伤。在沼泽鳌虾发起攻击的时候，它也会露出薄弱的下腹部，但你必须把握住这短暂的射击机会，否则你将会被这辆生物装甲车直接碾过去。总的来说，由于沼泽鳌虾过于危险，威尼斯的餐厅不供应这个品种的食材。

由于被水包围且没有经济上的依赖，威尼斯在北邻红色阵线、南靠汉萨同盟的情况下仍旧保持了自己的独立。来到这里的游客可以尽情地享用河鲜，不用担心自己会卷入各个派系的斗争当中去。除了罕见的河鲜之外，威尼斯还有很


57


58


59


60


61

多独特的娱乐可以体验：战前的娱乐圈人物大多聚集在这个车站，在威尼斯的剧院里，热舞、魔术、驯兽等表演应有尽有；剧院的康康舞女郎们还兼营别的业务，而且绝对不像里加的非专业人士那样耍仙人跳的把戏。尽管威尼斯与“有组织犯罪”这样的负面新闻有所牵连，但大家要坚信，威尼斯的有组织犯罪者都是专业人士，比隧道里流窜的匪徒要正规许多，游客的安全是有保障的。

胜利公园站的风味美食——巨虫教和他们的秘方！

在莫斯科地铁系统西南偏西角的角落里，隐藏着一个被人遗忘的地铁站——胜利公园站。这个车站与外界联系的主要通道都被战火切断，除了直通D6基地的专属隧道外，就只有与阿巴特邦联毗邻的地区还有狭窄的通风管道可供通行。正是由于封闭的环境，胜利公园站保留了人类最古典最独特的美食秘方，也发展出了属于他们自己的独特文化。

胜利公园站的居民们崇拜着创造世界的巨虫（当然，是指莫斯科的地铁系统）。这些自称为巨虫之子的人坚信，是无比巨大的蠕虫在地下啃出了隧道，供人类居住。虽然胜利公园站联通着D6基地，但他们根本不敢涉足通向D6基地的二号地铁系统（Metro 2，独立于莫斯科地铁的一套地铁线路）。因为他们的祭司宣称，有条苏醒的巨虫在那儿的隧道里游荡，它会毫不犹豫地吞噬胆敢进入圣地的一切人类。好吧，我们都知道，D6基地的二号地铁系统仍在运作，它看起来确实像是巨虫教的祭司们所描述的浑身发光的巨大蠕虫。

巨虫教的祭司们还宣称，是巨虫在自己的胃里面创造了人类，让人类在隧道中繁衍，自己则潜入了地心沉睡，等待千年后重新回到自己的子民面前。需要强调的一点是，巨虫之子们眼里的“人类”特指他们自己，其他的人类都被称为“机器的子裔”，或者简单干脆的“敌人”。

在怎样对待敌人这个问题上，巨虫之子的态度非常简单。他们会从临近的车站绑架心智尚未成熟的小孩，对其灌输巨虫教的教义，最后把小孩教化成巨虫教的信徒。至于那些已经成年的敌人，他们会用吹箭筒或者棍棒进行欢迎仪式。这两种欢迎方式的区别在于，前者会使受害者的躯体染毒，所以就不能食用；而用棍棒打晕的人，由于能保持其肉质不被污染，故而会被带回胜利公园站，分而食之。

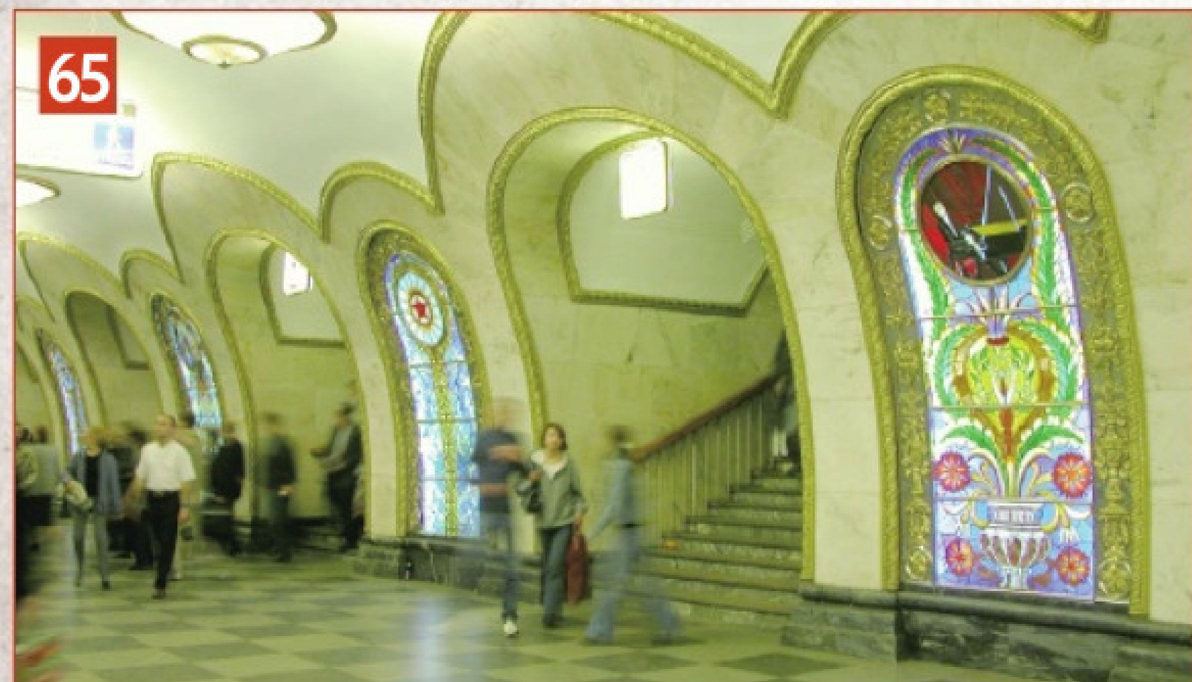
现在你明白了，胜利公园站的传统美食正是有着数十万年历史的人类传统食物——同类。莫斯科地铁导游图的左下角，也清晰地将胜利公园站标注为“巨虫教的野蛮食人族控制区”。想要安全地参观胜利公园站，并了解当地居民的生活习俗，就只有一个方法——成为未成年的游客。不论是正太还是萝莉，在胜利公园站的旅行都不会遇到什么危险。P

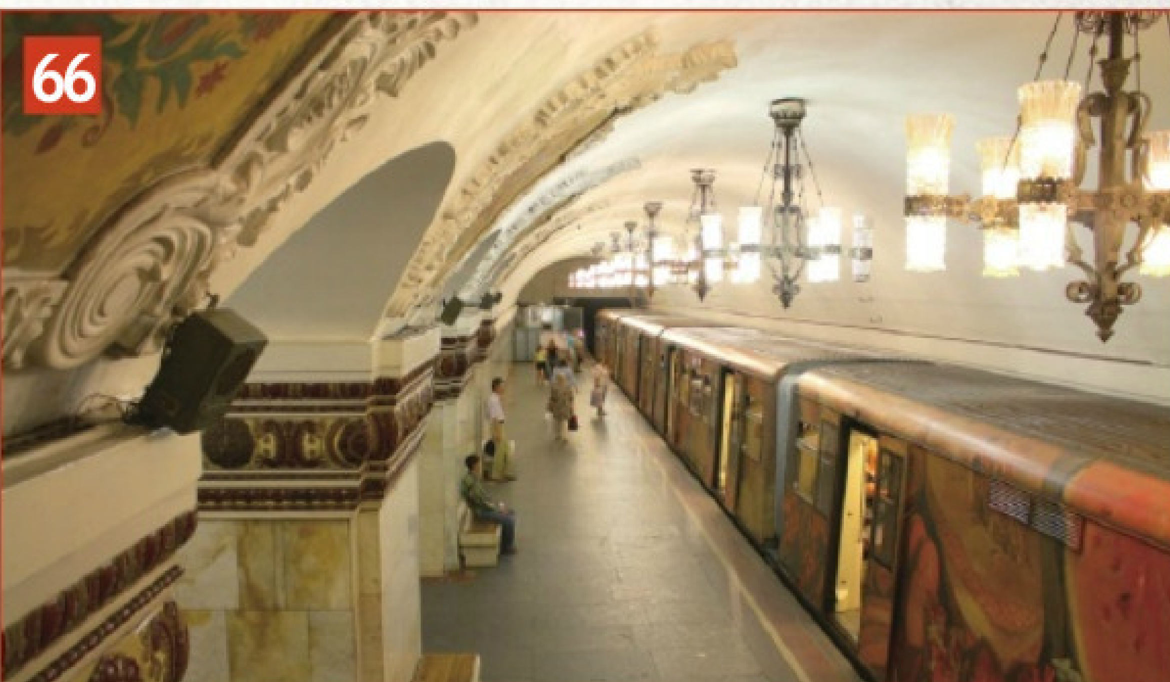


57.如果螯虾的数量太多，捕捞河鲜的行动就要改成逃命了！
58.斯巴达堡垒附近的沼泽地区是观赏巨型沼泽螯虾的好去处
59.食人是人类早期有过的习俗，在胜利公园的地下它重新复活了
60.食人族们口中的巨虫实际上是D6基地里的二号地铁系统
61.现实中的胜利公园，这个地方实际上还展出了一些坦克装甲车
62.现实中的克里姆林宫，在《地铁2033》的小说里有个梗，说克里姆林宫下面隐藏着一个通往异界的传送门……
63-64.圣巴西略教堂在现实与游戏中的形象，游戏里的几个场景都是严格对照现实来制作的
65-66.现实中的莫斯科地铁，这可是参观莫斯科的必到景点，只是，当心别迷路了！









影视版的《龙门客栈》曾被多次翻拍，足见这个题材的经典，被改编成网络游戏也是很自然的事。《龙门客栈》游戏有大家熟悉的DNF式架构、不俗的副本创意、爽快的手感，算得上近期横版动作网游的佳作了。

网游评测：龙门客栈

游戏名称：龙门客栈	官方网站：http://lm.kongzhong.com/
游戏类型：MMOACT	当前状况：公测
开发公司：修真科技	运营公司：空中网
总体印象	
优点： ● 手感很棒 ● 关卡设计出色	缺点： ● 不加掩饰的血腥
推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）	



作为横版动作游戏，动作系统是最核心的地方。《龙门客栈》的官方也熟知这一点，因此在官网醒目位置放上了游戏各职业的连续技演示视频，看起来很有格斗游戏的感觉。在我们实际游戏过程中，也能感觉到很棒的手感，动作流畅，帧数够足，招式衔接自然。

游戏的血腥成分较重，击中人形怪的时候能看到很醒目的喷血效果，血液的流体效果更是出人意料地真实，之后更有爆尸的场面，尸块碎一地……按理说国内没有游戏分级，根据有关部门规定，本不可能出现这么多暴力成分。开发商怎样规避审查暂且不说，在任何人都可以进入游戏的前提下，故意将血腥效果做得这么夸张，开发商起码没注意到血腥给低龄玩家和社会带来的负面影响，也难怪网游经常被各界人士攻击了……

回到游戏本身。《龙门客栈》的画面相当不错，多边形不多，但资源用在刀刃上，在漂亮的美工支持下，粗看有一种《三位一体》的感觉，而且很难得的是，场景纵深相当好，做出了同类游戏没有的立体感。推图是这类游戏的核心玩法，副本关卡方面，较多的机关要素丰富了游戏体验，不同难度下的不同敌人配置也颇为厚道——不同于某些游戏只增加怪物攻防的偷懒设定，在高难度下，本作的怪物AI和副本路线都会发生一些变化。可惜默认的按键设置比较反人类，不提供WASD方向控制不说，连几个常用攻击键的分布也非常扭曲，几乎没考虑到人体工学，建议在上手之初就修改按键分布。

《神话大陆》是一款完成度比较高的大型MMORPG。之所以比较高，是中美开发者共同的成果。因此我们可以看到，游戏与同类作品有很多不一样的地方。遗憾的是，因为是面向国内市场的产品，本作最终难以免俗。

网游评测：神话大陆

游戏名称：神话大陆	官方网站：http://shenhua.dkmol.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：哆可梦	运营公司：哆可梦
总体印象	
优点： ● 打击感不错 ● 技能系统较有特色	缺点： ● 玩法不够丰富
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



或许源自混血的原因，《神话大陆》的画面有一些奇怪的违和感。从某种角度来说，游戏的画面很好，超出同期非一线厂商的游戏一大截。材质和贴图质感不错，最起码能看出明显的法线效果。场景宏大，气势非凡，有一种欧美网游的大气。但从另一方面来说，画面给人的感觉又比较糟糕，因为到处都充斥着廉价的炫光与色彩——一般只有国产网游为了掩饰画面的缺陷，才会大量采用炫目的光效（不是光影）和过于鲜艳的色彩。给人的就感觉好像北美那边的兄弟打了个好基础，拿到国内又自作聪明地加上了灿烂的光与浓艳的彩……

游戏内容同样有些不伦不类。与主流作品不同，《神话大陆》很注重世界观的搭建，地图尺度比较大。玩家初期也没有什么快速代步工具，就是跑来跑去。任务NPC和任务目标还经常比较远，很多时间都被花在了赶路上——我并不是说这样不好，很多美式MMORPG都这样，还能促进参与感。但是，本作又是自动寻路的，所以这种参与感又荡然无存了。

好在本作有一个很好的底子，打击感、音效乃至技能设定都很不错。技能系统比较复杂，玩起来乐趣多多，任务也有一定的挑战性，打击感更是近期同类游戏里最好的。配合闪移系统，玩家可以在战斗中躲避对方的攻击，这些都很好地弥补了MMORPG站桩打怪的不足。UI也很抢眼，近似于WoW的某些UI美化插件，在井然有序的前提下提供了尽可能多的功能（光下方就有4个技能条），画面上方居然有一个专门显示帧数和CPU占用率的信息条，隐约传递出一种Geek感。我猜，这种设计理念也是混血的结果吧……

用盛大官方的话来说，《零世界》是“首款由用户创造世界的网络游戏平台”。其实这个概念并不少见，近来的新网游——特别是韩国网游，都喜欢加入一些UGC（用户创造内容），典型的就是造房子啥的，只是《零世界》试图走得更远罢了。

网游评测：零世界

游戏名称：零世界	官方网站：http://wz.sdo.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：盛大游戏	运营公司：盛大游戏
总体印象	
优点： ● 想法大胆 ● 画面出色	缺点： ● 想法未能很好落实
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



作为元老级别的网游厂商，盛大旗下有150多个项目，网游占了70多个，其中却没有一款算真正自主研发的大型游戏，《零世界》总算弥补了这一空白，而且一上来就挑战高难度，剑指Game 3.0概念。《上古世纪》将新一代网游模式称为第三代网游，叫法不同，殊途同归，都带有一定的UGC成分，《零世界》更是将UGC当成主打内容，以此来放手一搏。

在《零世界》中，玩家会首先进入一个MMORPG的世界，这个世界被称为“母世界”，内容与同类游戏没有太多差异，打怪升级做任务。在流程进行到一定程度时，玩家即可开始“子世界”的创建。这一过程有点像一些自带地图编辑器的单机游戏，玩家可以用各种素材如建筑、景物、植被、角色等，创建一个属于自己的独立世界，发布之后便可让其他玩家进入。游戏的名字之所以有个“零”字，主要是取创世之意。开发者的思路是将《零世界》打造成一个用户创造、用户管理、用户分享的MMO游戏平台。

想法虽好，实施起来却是困难重重。《零世界》的理念不是没有人想过，难点在于如何将这一理念与交互性内容有机地结合起来。对于国内的网游开发者能否克服这一难点，我持谨慎态度。就目前来看，母世界的内容流俗于传统MMORPG，除了画面不错，内容很中规中矩。子世界也存在玩法不够自由全面的问题，两个世界的关联也不是很紧密。UGC是大方向这不假，但就算方向对了，在学会走路之前，学跑是不是太快了？

《蒸汽之城》是本期比较特殊的一款游戏，由国内厂商开发，先登陆Steam平台，然后才在国内正式上线，难道游戏也开始玩留洋镀金、出口转内销了吗……抛开这个曲线救国的举动不谈，本作的特殊性还体现在它是一款网页游戏，却有着端游级别的画面。

网游评测：蒸汽之城

游戏名称：蒸汽之城	官方网站：http://www.mengjiagames.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：梦加网络	运营公司：梦加网络
总体印象	
优点： ● 画面强悍 ● 与世界观契合度高	缺点： ● 执行效率不高 ● 场景太压抑
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（一般）	



在《蒸汽之城》的官网上，有一个微端下载入口，整个客户端只有3MB出头，是一个名副其实的网页游戏。但在Unity3D的支持下，画面完全出乎人的意料。使其看上去更像是一款无端网游，不仅实现了真正的360度视角，贴图、特效乃至系统和操作，都与端游没多大区别。

其实Unity3D是一个很考验开发能力的引擎。手游和页游都能用这玩意做，大厂小厂都在用，但做出来的游戏却大相径庭，主要看对这个引擎的理解能力。《蒸汽之城》属于表现较好的一类，唯一的问题就是游戏执行效率不高，有时候会卡顿，用微端来玩效果比较好。

《蒸汽之城》的世界观是蒸汽朋克类，可以看出开发者在很用心地构建这个世界。进入游戏之后，玩家接到的第一个任务不是NPC给的，而是由一台无线电收发报机告诉玩家这个城市的状况，并请玩家赶紧离开这个危险的地方。玩家出去就会看到一个高度发达的工业化城市在遭受怪物入侵后的惨烈景象。场景、道具、NPC的服饰，乃至各种UI，都非常符合此时的世界观。作为一款国产页游，能做到这份上已经难能可贵了。

《蒸汽之城》的画风偏欧美，在无数的仙侠题材中显得很抢眼。不知道这是不是海外版带来的好处，也不知海外版有没有自动寻路，反正中文版有。当然这也是不可或缺的，因为《蒸汽之城》的地图雷同性很高，感觉是用一些素材批量生成的（类似“暗黑”），在里面很容易迷路。游戏场景过于昏暗，死气沉沉（虽然这也是符合世界观吧……），玩一会就容易头晕。不由得让人感叹页游就是页游，所谓的代入感，还是靠端游来做吧。



魔能——法师战争

最近MOBA的大热让很多公司都犯了红眼病。部分公司开始跟风，尝试把自己旗下的题材往MOBA上凑，这不，《死亡岛》的新作就是一款类似的产品，实在让人无法想像实际游戏会是什么样。不过本期我们要介绍的这款新作比“僵尸MOBA”顺眼多了，独特的法术设定也像是为MOBA对战而生的。

■湖北 暴雪神焰

2011年，Paradox Interactive推出了一款创意十足的奇幻动作冒险游戏《魔能》（Magicka），该作最大的特色就是颇具自由度与想象力的法术系统——游戏允许玩家实时组合出丰富多彩的魔法技能。在某种程度上，这让玩家的战斗手段具备了近乎无尽的可扩展性，《魔能》亦因此成功打响了自己的名号。

时隔2年后，Paradox决心为《魔能》推出一款走MOBA路线的纯多人对战续作，因此有了这一款《魔能——法师战争》（Magicka: Wizard Wars）。

另辟蹊径的MOBA玩法

说到MOBA类游戏，相信绝大多数玩家首先想到的就是DotA，不过《法师战争》的制作者显然无心让本作同此行中的老大哥做正面竞争——实际上，《法师战争》相较于DotA这类代表性作品而言，在对战机制上带有很多标新立异之处。最明显的例子莫过于本作中没有防御塔、人物等级以及商店这些通用设计，就连地图上的AI士兵，其存在感也被削弱到最低。与之相对应，玩家与玩家间的实力交锋就被提升到一个前所未有的高度。再者，就目前的情况来看，Paradox的目标是将《法师战争》里一局比赛控制在10～15分钟以内，快节奏的游戏体验是本作的核心设计理念。

目前制作者仅曝光了《法师战争》里的一种玩法，那就是占点：地图上分布着3个魔法阵，8位玩家扮演的法师将分成两支队伍围绕魔法阵的统治权展开厮杀。通常情况下，顺利占领并守住3处魔法阵的玩家将会获胜。考虑到这3处魔法阵还会作为拥有者的重生点，将敌方队员反复击杀，直至耗光对方的复活币也不失为一种选择。

魔法的巅峰对决

前面提到《魔能》最大的亮点在于开放式的法术组合系统，《法师战争》将该系统忠实地继承了下来：玩家能操控共计8种魔法元素，包括火焰、屏障、生命、闪电、寒气、奥术、大地以及水浪。玩家可以调用这些元素来施展一些基础法术，并应用在不同的场合下。比如火焰元素能用来施展火焰附体和火焰喷射，也可以加持到手持武器上。

如果玩家在按下火焰元素的快捷键后，紧接按下其它元素快捷键，就会触发元素法术组合，最终可以生成一些具有特殊效果的法术。比如连续多次按下闪电元素快捷键，就可以施展出比普通闪电法术更强的连锁叉状闪电；将闪电元素与屏障元素组合起来，就会生成一面附带闪电伤害的屏障；

如果玩家在施法时将这个法术附在自己身上，就能套上一个抵抗闪电元素伤害的护盾。

在《魔能》中，玩家最多能将5种元素组合在一起（相互克制的元素不能构成组合，比如火焰元素无法与寒气元素组合），到了《法师战争》里，似乎是出于玩家上手度方面的考虑，制作者将元素的组合上限缩减到3种。尽管如此，Paradox仍然承诺将提供玩家400种法术组合。

上文提到部分元素存在相互克制的关系，玩家也可以借助这一特性，让自己中和某种不利法术效果。倘若玩家不小心中了敌人的寒气法术，最好的解脱之道就是施展火焰元素法术；如果玩家预料到对手惯用的元素法术，还可以抢在进入对方攻击范围前，启用对应的元素抵抗护盾。已知的规律是如果玩家对自己施法时打出“屏障+元素1+元素2”，那么玩家受到元素1和元素2类法术的伤害就会减半；如果法术组合是“屏障+元素”，则玩家将临时获得对该元素法术的免疫效果。

值得一提的是，《法师战争》和《魔能》一样都存在友军火力伤害设定。当年联机合作时的友军误伤经常会产生一些让人捧腹的桥段。比如埋了地雷却把友军炸飞，用了闪电魔法却不小心电到湿身的队友，而一旦施展流星火雨这类全屏AOE，队友和敌人都得抱头鼠窜。但在单机版里，玩家面对的通常只是呆头呆脑的AI，玩家自残之余仍有余力对付怪物。到了输赢更加明确的MOBA里，倘若你放法术的准头太差，恐怕只会被人当作“猪一般的队友”……

除了元素组合法术，制作者还为玩家准备了名为“聚气”（Magicks）的杀招。顾名思义，就是需要玩家积蓄特殊能量方能施展的强大招数。聚气主要有两种途径：占领地图上的魔法阵或是击杀敌人。听起来有点格斗游戏的感觉，实际上设计者也毫不讳言他们是从《街霸 Ⅱ》里获得的灵感。目前已知的聚气技能包括：陨石轰击（Meteor），制造大面积的强力攻击来杀伤敌人，如果施展得当，一击团灭围在一起的敌方小队不是没有可能；死神（Death），可召唤近身伤害惊人的死神追杀敌对玩家；加速跑（Haste），短时间内提升使用者的移动速度；复活（Revive），不消耗复活币而令阵亡且未进入重生状态的战友立即重生。

定制个性角色

在每局比赛开始前，玩家都有机会对自己的法师角色做一些有限定制，包括法师的近战武器（如法杖、长剑）、法袍、法师帽等。这些物品通常都对应不同的属性/元素加成，并会对玩家的外型带来一些个性变化。玩家在这个阶段还可以挑选比赛时可携带的聚气技能。

比较特殊的是，在比赛开始前，玩家还可以调整角色的基础元素：默认八大元素的效能值都是50，我们可以用拆东墙补西墙的方式强化自己擅长的元素。目前系统允许玩家的单项元素效能值为100，最低为0。喜欢挥舞着火焰闪电冲锋陷阵？或者更钟情于用自己突出的治疗能力给队员辅助支援？一切由你决定。P









（上左图）游戏砍掉了MOBA里常见的防御塔与商店
（上右图）元素相克的经典写照
（下左图）围绕着魔法阵的主权，两派玩家展开了生死对决
（下右图）《法师战争》的画风细腻可爱而不失华丽，届时会吸引到不少女玩家吧



手游圈来了只老虎

在ChinaJoy展会上，大家往往会把目光聚焦在Showgirl身上。但其实如果用心观察，在整个ChinaJoy期间，包括展前的高峰论坛上，都能看出不少国内游戏行业的新动向。比如在今年我们就能看出完美世界今后的战略方向，以及这些战略对整个游戏业可能产生的影响。

■北京 麦子

完美世界在ChinaJoy期间主要干了3件大事，在7月24日的高峰论坛上，完美世界CEO萧泓与著名电视制作人于正对话，展开了一场影视与游戏融合发展的讨论；同天下午，萧泓先生参与了媒体见面会，在会上阐述了终端、融合、技术、创新等概念，解读了完美世界的下一代互联网娱乐产品；次日在展会现场，完美世界与中国移动手机游戏基地共同宣布达成战略合作，让现场气氛达到了高潮。

立体融合，多维呈现

从完美世界这一系列举措来看，“跨界”毫无疑问是一个关键词。类似的概念比如“泛娱乐”，我们之前已经听说过。完美世界的跨界战略包含跨终端、跨载体，且步调走得更为稳妥，可谓资源用在刀刃上。

今年手机游戏市场的火爆养肥了不少中小型游戏开发商，传统大型端游厂商的表现有些迟缓。大公司的劣势在于车大难调头，优势在于一旦调过来就能碾压中小型公司。如今多个一二线端游厂商已经在尝试布局移动产品线，其中以完美世界最为抢眼。这家拥有影视、图书、游戏资源的公司正在将发展方向调整到移动互联上，看来以往移动平台“山中无老虎，猴子称大王”的局面终将成为历史。

目前完美世界的手游生力军是《神雕侠侣》，这是完美世界利用自身技术优势与品牌资源的范例。首先，与市面上无脑推图的卡牌游戏不同，《神雕侠侣》提供了PC网游级别的丰富玩法，没有深厚的端游开发经验是很难做到这一点的；其次，目前国内手游行业充斥着大量侵权作品，而完美世界手握“射雕”“神雕”“倚天”“笑傲”这些经典金庸小说的版权，改编成游戏得心应手；最后，完美世界没有固守传统游戏开发思路，而是顺应新平台的游戏习惯，大大优化了《神雕侠侣》在触屏上的操作体验，开发了一系列手势战斗玩法，这也是比较难能可贵的。

在媒体见面会上，我们得知完美世界的战略意图还远不止于手游，而是试图打造一个新的互动娱乐产业链。其中一个核心理念是立体融合，用萧泓先生的话来说，所谓立体融合，就是去研究整个娱乐行业，以游戏作为中间环节来突破。“文学、影视、音乐、游戏，他们有很多可以互相融合、互相借力的东西，不光是在内容上，也不光是在营销上。完美世界将整合旗下的资源来为玩家提供更多娱乐体验，而这些将会成为下一代数字娱乐体系的一部分。”

另一个核心理念是多维呈现。大家一听多维呈现，可能就会想到多端，其实完美世界正在研究并试图进入的领域比

所谓多端还要大一点。他们研究了所有的终端，包括电脑、电视、手机、平板，甚至是Google眼镜，还有其它可穿戴的设备——比如耐克就做了一堆这玩意，最初可能单纯只为运动，但未来会有更多的功能，直至可以产生娱乐功能，让用户能随时随地地体验互动娱乐。这看上去是一个长远目标，也不像是国内厂商所能引领的领域。萧泓先生希望在5年后能为我们带来技术革命的产品，这至少显示出了一个方向，一种重视技术与体验的方向，而这种态度在如今的国内游戏行业正在逐渐冷却。

完美世界在这方面有着独特的话语权，自2004年成立公司一年后，即采用自主知识产权的引擎，推出了全国最早的原创3D大型游戏之一《完美世界》，改变了中国市场3D游戏只有国外作品的现状，此后完美世界一直积极打造自主引擎。作为一家技术驱动的游戏公司，如今完美在自己的技术研究院持续投入，储备新技术，为下一代产品打基础。当然，要想改变整个产业，仅靠一家公司是不够的，在媒体见面会上，萧泓先生也表示："我们自己是这样，也希望整个行业都在技术创新上面能够继续投入。"如果整个行业真如萧泓所言，或许国产游戏业能在5年之内迎来一次革命。

审时度势，知己知彼

近期，完美世界宣布与中国移动达成合作，在此之前，完美世界已与中国联通达成了合作，这两步棋被外界看做移动运营商进一步打开移动游戏市场的重要举措。中国移动看重完美世界的技术实力和品牌资源，其中包括数部金庸小说的游戏改编权。而对完美世界来说，经过一番厚积薄发，联手运营商应该是共赢的选择。因为在当前的局势下，国内移动游戏处于渠道为王的局面，如何后来居上，抢占移动游戏份额，除去力推精品外，就是要迅速建立良好的渠道。目前360、91等移动游戏平台积累了深厚的用户资源，对游戏开发商也有不少掣肘，而与移动运营商的合作将成为一个突破口。毕竟在国内，移动运营商的潜力不可小视。

在整合资源，多端共进的过程中，完美世界并没有盲目地扩展业务，而是谨慎地衡量自己的能力，四两拨千斤地营造整个生态圈。在与影视的合作方面，ChinaJoy期间萧泓与于正谈话，就是要找到合作伙伴一起来打造产业链。正如萧泓所言："要把这个行业做大，并不能靠任何一家公司，任何一个被垄断的行业都不可能长远发展。大家在很多方面还可以合作，携手共同研究未来怎么把这个市场一起做大。"

这一理念也体现到了完美世界的游戏产品上。这家公司知道自己善于做什么，不善于做什么，能力的极限在哪里。他们持续不断地在全世界范围内寻找合适的投资对象，不仅单纯投资产品本身，很多时候也投资技术，或者收购一些优质的工作室，于是有了备受好评的《无冬Online》。他们选择代理《Dota 2》而不是学习某厂商去自己搞一个MOBA出来，也是考虑到DotA这个品牌多年的积累，直接引进或许更加明智。他们懂得，每个人的能力都有限，知己知彼，将有限的能力用在自己擅长的领域，才是制胜的关键之所在。P









（上左图）完美世界与中国移动的合作，标志着完美在移动互联网领域走出的一大步
（上右图）于正制作的电视剧《笑傲江湖》曾借鉴了游戏《笑傲江湖Online》中的不少视觉元素，起到了双赢的效果
（下左图）萧泓在媒体见面会上回答记者问题
（下右图）ChinaJoy期间，完美世界的展台人头攒动



短平快的MOBA游戏

和MMORPG漫长的练级流程比起来，这几年的MOBA可谓短平快的代表。玩家无需经过漫长的预热，也不用研究庞大的系统，迅速就能上手玩一把，因此迅速在全球范围内流行起来。对于MOBA自身来说，自然要更进一步深化这一特色。

■山东 hjpotter

随着网游的多元化，现在人们已经厌倦了上班一样的Raid。碎片化、对抗强的MOBA游戏成了网游玩家们的新宠。玩家数不断增长，大量新游戏也在不断涌现。日后我们能看到EA的野心之作《黎明之门》、以DC超级英雄对战为卖点的《无限危机》，甚至还有《全面战争》的多人竞技版《全面战争——竞技场》，MOBA愈加丰富的产品线不得不让人注目。

MOBA游戏是如何流行起来的？这个类型在发展过程中产生过什么样的突破？游戏中有哪些要素应当被保留，又有哪些要素落后于时代？我们这里先以DotA（包括2代）、《英雄联盟》和《毁灭》（Smite，腾讯于8月22日宣布代理，正式定名为《神之浩劫》）这3款市场上最受欢迎的MOBA游戏为范本，结合其它作品来探究一下MOBA的发展规律以及未来的趋势。

从补刀看游戏理念的变化

与传统的即时战略游戏不同，MOBA游戏中并没有可以提供金钱来源的矿产，最大的金钱来源就是奔波于3条线上的小兵们。只有你亲自手刃小兵，金钱才属于你。

“补刀对线”这个概念是由DotA发扬光大的。之前《魔兽争霸Ⅲ》有不少自定义RPG地图，以爽为主。由于英雄的攻击力大都过高，随便放一个技能就能收一大片兵，不用费力操作也能收到绝大部分金钱。在DotA中则完全不同，游戏里的英雄在开战初期，攻击力并不比小兵强多少，前期英雄的魔法量也大都只够放一两个技能，基本上不能用来杀小兵。由于英雄一旦见到小兵就会自动攻击，玩家要通过移动、A地板、用S键强行取消攻击等操作，让英雄只攻击濒死的小兵，同时还要避开敌方的攻击。如果不掌握点技巧，没有计算好攻击力与小兵剩余血量的差值，就很难收到钱。这不仅为略显枯燥的对线期增添了不少乐趣，也为DotA提供了精打细算的操作策略，也为日后的竞技化奠定了基础。

同样是因为植根于《魔兽争霸Ⅲ》的引擎，DotA从后者的竞技对抗中吸收到了不少理念。比如在“魔兽”比赛中，高手点杀自己的残血兵来防止对方得到经验是司空见惯的技巧，这一理念便顺理成章地引入到了DotA中。于是玩家可以击杀本方濒死士兵来“反补”，对方除了得不到金钱，得到的经验也会减少。想尽量稳稳地收掉每个兵的钱，就不能一味地将兵线推到对方阵地任由防御塔攻击，而是要通过均衡的正补和反补，将兵线控制在安全地带。

虽然MOBA游戏中的玩家不能控制部队作战，但有了补

刀对线，便很容易看出对线双方的水平。职业选手在优势路无压力补刀的话，一个兵也不会丢。在水平相差悬殊的单挑“父子局”中，强的一方通过控线甚至有可能将对方压到全场补不到一个兵。这个要素很好地诠释了“易于上手，难于精通”的游戏准则。

反补其实用途很窄，一般路人局中大部分玩家反补数都少于10个，与动辄上百的正补数相比不值一提。虽然这个系统能帮助玩家控线，是区分玩家水平的有益系统，但目前也在逐渐被淘汰。制作者们的意图很明确——补兵控线的乐趣完全可以靠打架来弥补，失控的兵线可以将英雄引离安全地带，从而引发更多战斗。

我们以LoL为例，游戏取消了反补这种对玩家没有直接收益的操作，英雄前期可以释放更多技能用来杀兵或消耗对方（盖伦这样的英雄甚至全部技能都不用耗蓝），打野英雄也随时等待着突入敌阵搅局。为避免跑半个地图去杀人的收益不如原地补兵的情况发生，游戏采用了死亡不掉钱的方案，并将击杀英雄的奖励大大增多，这就可以让玩家们放开手脚。有些人认为DotA对新手不友好的原因是操作复杂，其实真正有差别的不是操作，而是设计理念。强调战斗、弱化基本功的特点让LoL玩起来更轻松，激烈的场面也更能吸引白塔小学的花朵们。所以我们看到，之后的MOBA游戏基本都取消了反补操作。

相比斜俯视视角的MOBA游戏，《毁灭》显得独树一帜，这款游戏采用了第三人称越肩视角，系统与LoL有些相似，画面风格则贴近《魔兽世界》。英雄的移动采用WASD模式，鼠标用来控制人物和技能朝向，但并不能精确点选到每个敌人，也就是锁定的非锁定操作，这种模式更贴近动作游戏，打起来很过瘾。

由于不能精确选定打击对象，所以《毁灭》更不依赖补刀。在普通地图上击杀远程小兵可以获得18G（游戏里的货币），但即使没有击杀小兵，只要玩家攻击过，也可以获得12G——也就是说，这个游戏中不仅没有反补，正补的作用也没那么重要。

我们不妨拿这3个游戏的新版本来对比一下。不算额外加成的话，DotA击杀每波小兵大约可以得到220G，每秒系统发放的“工资”为1G，游戏中最贵的物品是深渊之刃（6750G，咱就不算大根了）；LoL击杀每波兵大约可以获得120G，每秒工资为1.6G，最贵的物品是三相之力（3843G）；《毁灭》中各地图收益不一，像竞技场这样狭小的混战地图，每秒工资竟有8G，补刀收入也比普通地图少了很多，游戏中最贵的物品是智慧神之杖（3级价值为3320G）。

从中我们可以看出一个趋势：专心补刀的收益越来越少，装备的获得越来越容易，工资和击杀英雄的收益反而越来越多。事实上，DotA在一次改动后，也加入了由杀人和助攻获得的血汗钱，而血汗钱是不会在英雄死亡后扣除的。鼓励打架是大势所趋，因为说到底，MOBA游戏始终是个多人对抗的游戏。不管是正补反补，强调的都是占线打钱而不是







（上左图）全副武装的职业选手在无压力的情况下几乎不会丢补刀
（上中图）430大神带林俊杰玩的时候有500以上的正补，却只有17个反补
（上右图）像《超神英雄》这样全盘照搬DotA系统的游戏里也有死亡不掉钱的休闲模式，节奏要快不少
（下左图）与强调省蓝的DotA不同，LoL一上来就可以放技能补兵，用技能磨血
（下右图）越肩视角让玩家没法做到精确补刀

（上左图）斯温出了核心装备——能提供魔法免疫的BKB后几乎无人可挡
（上右图）LoL从《魔兽世界》等游戏中吸取了不少英雄制作灵感，如怒气天赋系统等，更强调战斗
（下左图）《毁灭》里的竞技场一览无余，很显然只强调厮杀
（下右图）野怪提供的Buff也可以削减15%的技能冷却时间






杀人，这会间接导致游戏节奏变慢。谁也不愿意看那种每人一条线刷到天荒地老的比赛。

虽然MOBA游戏常常占据着Twitch这类直播网站的前几把交椅，但目前游戏的耗时还是有点长，暴雪希望将自己的MOBA游戏《暴雪全明星》的时间缩短到20分钟左右，这样会让比赛更有观赏性。为了提速，游戏将取消补刀，改为争抢跌落的经验球。本期介绍的《魔能——法师战争》也在试图提供一种更快节奏的对抗体验，随着这些作品的上市，MOBA游戏的节奏可能会被进一步加快。

装备如何配合玩法

由于DotA需要借助《魔兽争霸Ⅲ》中的数值系统和模型，所以装备系统都是依托在“力敏智”系统上的。英雄在升级时直接增加这3种基本属性，进而提高其它属性，如提升力量可以增加血量和生命恢复速度。这个系统用在英雄与士兵混杂的即时战略游戏上很棒，但对于MOBA游戏却是可有可无的——升级完全可以直接增加血量，没必要再多转一道工序。攻击力、护甲、血量和魔法等数值就足以描绘出一个英雄了，而且更简单明确。

冰蛙时代的DotA比起一些开局就猛抢敏捷英雄，狂吃属性书称王称霸，智力英雄一无是处的游戏要平衡不少。游戏前期的技能伤害很高，但魔法值根本不够用。即使到了后期，英雄也不能乱放技能补兵。而且因为“只有活着才有输出”，技能伤害越高，皮糙肉厚的力量英雄就越吃香。可以释放更多技能的智力英雄也可以带起Gank节奏。这些设定让力、智、敏3类英雄在出场率上实现了平起平坐。有意思的是，在DotA里的初期时，敏捷物品反而最不受欢迎，售价比其它两种都低。

不过DotA还是避免不了一个缺点——那就是能打后期的英雄100%都依靠物理输出。即使是沉默术士和黑鸟这样的智力型英雄，也得依赖他们的法球附加伤害来进行物理输出，痛苦女王在后期更是要转出物理输出装，不然技能根本打不动几千血的后期英雄。这是因为DotA里并无完善的技能伤害加成系统，唯一能增加技能伤害的道具就是A杖，但其加成效果是一次性的，绝不能让人满意，只有天怒法师的“秘法闪电”等少数技能可以随着属性的提高而增加伤害。就像3DS为了兼容NDS游戏不得不保留已经没有多大用处的下屏一样，由于冰蛙要将《Dota 2》中的更新完全照搬到依旧有大批玩家的DotA上，因此不得不完全保留DotA的系统，除非再制作一个新游戏并完全放弃DotA架构，否则法师英雄依然会更多地处于辅助位置。

我们前面分析过，MOBA游戏的趋势就是越来越强调打架。每个人都有足够的输出能力是大势所趋，英雄的成长不能仅体现在物理攻击和血量，技能伤害也必须跟着成长。这方面LoL占了后来者居上的便宜，不受《魔兽争霸Ⅲ》的引擎限制，LoL中的

每个技能都可以随着装备的提升而强化。不止是法师，就连战士也享受类似的加成，一旦物理攻击力提高，技能也会跟着变强。除了伤害加成系统，制作组也增加了“冷却时间削减”和“法术吸血”这样的设定。这让法师后期的输出和生存能力丝毫不亚于核心物理职业，同样拥有了统治比赛的能力。

但这种改动也并非只有益处，由于存在2个召唤师技能，为了简化操作，LoL减少了拥有主动技能的道具（游戏中甚至没有羊刀），场面不够大开大合，套路也趋向于简单。大部分物理职业后期的装备路线都如出一辙：狂徒、红叉、轻语、饮血……实在是有些死板。而且LoL虽然让人人都能成长，但死亡不扣金钱的设定让高级装备来得太过容易，王牌选手很难凭自己的一身神装拯救全队，路人更是有可能被队友“20投”死。

《毁灭》做得更绝，为了鼓励玩家们多打仗，加上无锁定战斗，游戏中的所有道具都不附带可使用的技能，每件装备只有在升级到3级才能获得一个被动效果，区别不算太大，这也让出装路线的选择变得索然无味。制作组见状索性推出了自动加点和自动买装备系统，回到基地时系统会按照预设的方案购买物品和药品，玩家只需要将精力集中在战场上就好。

反观《Dota 2》，有不少英雄在得到自己的标志性装备时，都会说出配套台词，如幽鬼拿到辉耀、影魔得到BKB、熊战士得到祭品时甚至会嘲讽肉山大魔王。多这么一个核心装备，队友就会信心大增，摩拳擦掌，局面也很可能就此逆转。《Dota 2》中虽然没有召唤师技能，但很多核心装备都拥有效果强大的主动技能，操作需求一点都不小。若是让飘逸的帕克得到跳刀，敌方5人处心积虑都有可能碰不到她一根毫毛，比赛时秀起操作也不错。可见简约与简单并不是一个概念，好玩才是硬道理。

技能设定——游戏的灵魂

能够脱颖而出的MOBA游戏都拥有极具特色的技能设计。历任DotA设计者都留下了宝贵的财富，比如“羊刀”就留下了拥有一大堆技能的召唤师，由Neichus所制作的“五花肉”屠夫有着独一无二的肉钩，影魔飘逸的影压三连击也让不少玩家甘愿“死了都要秀”。冰蛙一直在丰富技能类型和修订平衡性，斯温与骷髅王的锤子、痛苦女王与幻影刺客的毒镖以前都一模一样，冰蛙将其修改得各有特色。可以在树木间任意穿梭的地精伐木机等英雄更是与游戏特点结合了起来，极为出彩。

LoL摆脱了RTS游戏引擎的限制，变成了独立制作游戏，因此也诞生了一些极具特色的英雄和技能。像未来守护者可以随时在锤战士和炮手两种形态之间切换，每种形态的技能都不同，因此他一共拥有7个主动技能。玩家可以先切换成炮手一顿乱轰，然后再切换成锤战士迅速突入敌阵收割，玩法多种多样，其上手难度也是游戏中最高的10。

除了召唤师技能之外，LoL中也有不少被其它游戏争相



（上左图）有了法术伤害加成，火人这样的英雄也能成为队伍的主要输出
（上右图）如果将卡尔这样需要大量操作、高手才能发挥其全力的英雄能力设定为95，那一般玩家也能打好的盖伦这类英雄的能力也应该在90左右，否则就会不平衡
（下左图）“极地大乱斗”是LoL中一张全民皆兵的地图，打起来非常过瘾，但耗时还是有点长
（下中图）《毁灭》中的AOE技能实在太多
（下右图）未来守护者的玩法极其多变









效仿的设定。比如英雄与生俱来的被动技能设定——很多英雄的核心玩法就基于被动技能。安妮每释放4个主动技能，下一次攻击法术就会让对方晕眩1.75秒。对于控制技能较少的LoL来说，利用好这1.75秒足可以逆转一场团战。

“主动被动”技能也是LoL的一大亮点，如无极剑圣拥有一个增加物理攻击力的被动技能，使用后可以将平时的攻击力翻倍（但技能冷却后连被动效果也没有），避免了不能使用的被动技能还要占一个技能栏的尴尬。这样的设计也吸引了冰蛙的目光，他们在骷髅王的改动中也给“致死打击”这样的被动技能增添了主动效果。

虽然《毁灭》的系统与LoL很像，但技能设计却有点“李鬼”的味道。由于非锁定模式不能精确选定打击对象，制作组索性将大部分技能都设定成了AOE技能。打击范围不是直线就是圆圈三角，伤害方式不是发射飞行武器，就是英雄亲自突进，单调极了。或许游戏应该改进一下，在保有原有操作模式的同时，加入一个可以在敌方英雄之间切换的半锁定系统，这样就可以发射单体技能，提高技能的丰富度，千篇一律的AOE实在是让人倒胃口。

在其它MOBA游戏里，大都需要挑出一两名英雄担任辅助，满地插眼，然后龟缩在一旁眼巴巴地看着核心英雄打钱，身上到末期也是一堆破铜烂铁，被玩家们戏称为“酱油”。而由于在《毁灭》中没有高地、草丛等地形的概念，越肩视野极其开阔，不仅前方一览无遗，隔着墙也能看见敌人的阴影，且不能点击小地图查看路况，眼的作用大幅弱化（游戏中甚至没有用来反眼的真眼）。游戏中虽然存在辅助型英雄，但由于补不补刀得到的金钱都差不多，大多数情况下都不需要他们专职辅助，打起仗来与其他英雄没有太大区别。按照这样的轨迹下去，辅助英雄或许也会走出《毁灭》的舞台。

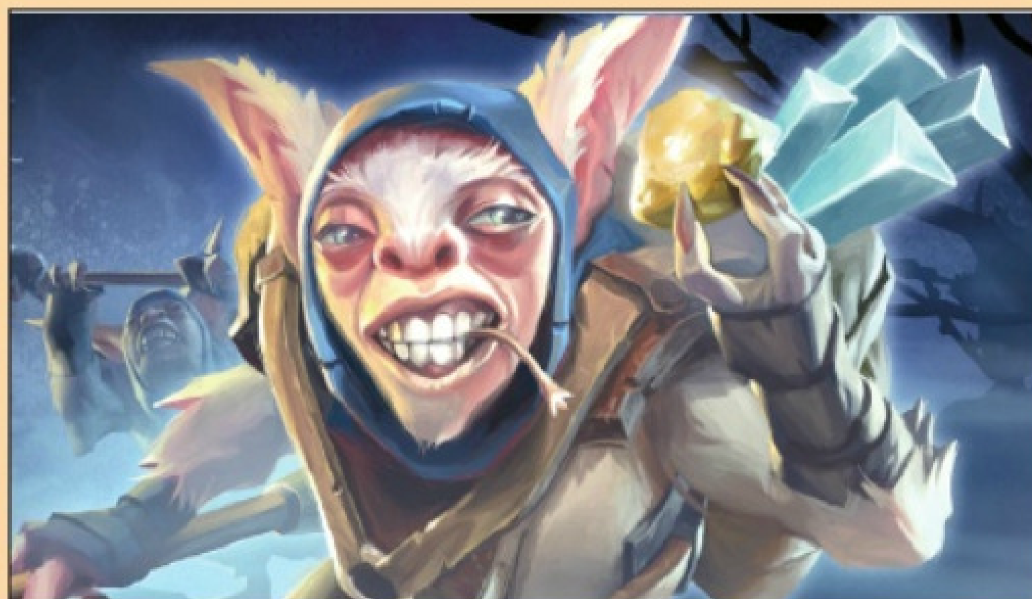
随着操作逐渐简化，游戏的技能设定也相应简化了很多，毕竟最初的DotA只是一个商业游戏的附属品，难免受到游戏本体的影响，后来的独立作品便没这问题。以召唤和分身技能为例，在《魔兽争霸Ⅲ》中。同时控制几个英雄和部队是家常便饭，微操要求很高；后来的DotA对微操的要求低了不少，但也有三分身熊猫、五兄弟狗头这样操作量大的英雄；LoL尽管不支持给召唤物编队，小丑之类的大招也只能制造一个分身，好歹可以按住Alt键操纵召唤物；而到了《毁灭》这里，游戏压根就不支持控制召唤物，操作大大简化，即使召唤出宠物，也只能任由它们自动寻求敌人攻击。

结语

MOBA的变迁，让我们不由得想起了射击游戏，FPS的主流由《雷神之锤》等极需技巧的Old School类，到全民皆兵的CS，再到乱拳打死老师傅、死了立即重生的CoD死亡竞赛，游戏的设计理念越来越开放，越来越强调见面就打，这和MOBA游戏的发展趋势如出一辙。其实竞技游戏都在向同样的方向发展，那就是操作越来越容易上手，越来越贴近大众，因为游戏已经成为了一个全民娱乐。P











（上左图）《毁灭》里关二爷这样的半肉半输出英雄极受欢迎
（上中图）乱甩技能的LoL混战
（上右图）在《Dota 2》中要秀好“五狗齐飞”至少也要300的APM，操作需求量不低于即时战略游戏
（下左图）《毁灭》的部分AOE技能以扇形标记
（下右图）没有必要非得辅助为人做嫁衣，杀个痛快吧



CG是怎样炼成的

提起暴雪游戏的CG动画，大家都要竖起大拇指。暴雪拥有业内最出色的CG制作团队，他们的CG不仅制作精良，且总能与游戏本身发生强烈共鸣，达到渲染气氛的作用。那么暴雪是如何实现这一点的呢？带着这个疑问，我们对暴雪副总裁Mike Ryder进行了一次面对面的独家采访。

■本刊记者 Suki、海参崴渔夫

2013年7月24日，第十一届ChinaJoy正式对公众开放的前一天，在紧邻会场的浦东嘉里酒店中，我们与暴雪副总裁Mike Ryder相约，进行了一个多小时的独家专访。在一个私人会议室里，我们就暴雪CG动画的制作进行了交流。

大众软件：暴雪的动画制作部门是何时成立的？您又是何时正式接手的？

Mike：我们这个部门成立的时间是非常早的，在1998年就成立了。事实上，在很多游戏元素的设想上，我们参与得甚至可能比游戏制作部门更早一些——从《星际争霸》开始就是这样的状况。2012年初的时候我加入这个部门，和我的同事Nick Carpenter（美术与影片开发副总裁）一起负责管理，他本身也是我们的艺术总监。

大众软件：现在一些游戏公司倾向于把CG外包出去。为什么暴雪对CG制作部给予了这么高的重视，而不是将这项工作交给一些成熟的3D制作公司来完成？

Mike：因为我们觉得，如果想让自己的游戏更有感染力，有更好的效果，就需要密切的合作——这样我们会理所当然地希望把它作为一个内部部门来运作。如此一来，我们就能和游戏制作部门以及其它相关部门及时地沟通，通过这样一个紧密协作，发挥出最佳的效果。这是我们决定不把它外包出去的主要原因。

大众软件：关于CG的策划与创意，是有专门人员负责还是大家一起来商量？在这个过程中，动画部门是如何与游戏制作团队沟通合作的？

Mike：我们首先需要了解，游戏团队做一款游戏或者做一个资料片，他们的目的是什么？他们希望呈现给玩家的是怎样的世界？有了这样的了解以后，双方坐在一起进行一个头脑风暴，我们负责创意的主要成员也会参与到这个过程中——因为这样能够找到最好的讲述方式，通过我们的CG制作把玩家一下子拉入到我们希望营造的故事氛围当中。

一旦我们把要讲述的故事的情节决定了之后，就开始CG的制作。在这个过程中，我们会反复和游戏团队进行沟通——可能有些东西我们需要改变，或者需要提高。通过这样反复的过程，我们会达成效果很好的合作，将游戏最需要的CG制作出来。

大众软件：玩家对暴雪的CG保持了高度关注，每次推出一段CG，都会有各种各样的评论和建议。你们是否会从中吸取一部分作为灵感？

Mike：我们一直以来都非常重视从不同的渠道汲取灵感。我们会听玩家的意见反馈，比如玩家在试玩过程中看到

CG时的感受，我们也会在今后制作CG时进行考量。吸取的灵感我们会慎重考虑，有机会的话也会在之后的CG版本中添加进去。

大众软件：在不同段的CG制作过程中，有没有您印象非常深刻的？

Mike：最深刻的印象总是我们正在做的项目。这里面有两个主要原因，一是在CG制作方面，我们总是希望不断达到新的高度，要突破我们以前的极限。比如说在做《熊猫人之谜》CG动画的过程中，我们遇到了一个很大的挑战，这是头一次有这样一个人物有那么多的毛发需要处理，有一些技术细节需要解决。

第二个原因：产品一旦推出之后，我们非常关注玩家对我们产品是如何评价的，这也导致目前给我们留下最深刻印象的，总是手头上正在做的项目（笑）。

大众软件：制作过程中有没有一些值得一提的故事可以与我们的玩家和读者分享？似乎这类工作会经常遇到反复的修改或推倒重来的情况……

Mike：在CG制作过程中当然要不断修改、不断提高，事实上我们在做的所有游戏CG当中都会有这样的情况——只要我们有足够的时间。有的时候，比如这款游戏的推出时间延后了，那给我们提供了更多的时间，我们就会把这个CG做得更好。完全推倒重来的情况比较少，主要还是不断地提升，让它更完美。

说到工作量特别大、反复特别多的，我觉得还是要提到《熊猫人之谜》的CG，因为这是我们头一次在CG当中将视角放在了3个主要人物上，而且我们希望在人物的动作、形象方面加入一些幽默元素。我前面已经提到熊猫人的毛发带给我们的烦恼，在制作过程中也是费了我们很大的劲。另外，这些人物的动作和时间卡得特别准，这也需要我们做大量的重复工作——不仅仅是在技术方面，从艺术的角度也是费了很大的劲。

大众软件：10年前CG的确重要，甚至可以说是玩家对游戏的第一印象。但到了现在，很多游戏已经更多地开始使用实时渲染，为什么暴雪还会坚持使用这种人力、物力、精力都消耗甚大的CG呢？

Mike：我们至今仍然认为CG是一款游戏品质的体现，也是给玩家带来最好的游戏体验的一个必要组成部分。因为一个好的CG从一开始就能让玩家沉浸到我们希望达到的游戏环境中。现在是比较注重实时渲染，但事实上其它游戏制作公司也在向这个方向靠拢，也在加强自己CG部门的力量。特别是对于一些大制作的游戏公司来说更是如此。所以这些公司其实在走暴雪10年以前就开始走的一条路，我觉得我们会在这个方向坚持下去，而且我们会做得更好，给玩家提供更好的临场体验。

大众软件：我们知道有一些游戏业的同行，比如说育碧成立了自己的电影部门，我想知道暴雪的未来是否也有类似的计划，推出90分钟以上的长片？

Mike：对于我们这个部门来说，最主要的工作就是支持











（上左图）动画对玩家的影响是显著的，当年不知多少人因为这个镜头而选择了矮人猎人和熊宠
（上中图）这段经典的《魔兽世界》CG通过游戏、网络的和电视广告深入人心
（上右图）暴雪的CG人物特点鲜明，绝对不会有只是看着漂亮的大众脸
（下左图）ChinaJoy上的暴雪展台盛况空前
（下右图）CG旁白的"传唱度"也颇高，比如"整个洛丹伦的森林都在低语着你的名字……"

我们作为一家游戏公司所要实现的业务目的，所以我们主要的工作应该是尽可能地支持我们的游戏团队，把游戏做好、推广好。我们现在没有计划做超出工作范围的事情——比如说你提到的成立电影工作室，目前并没有这样的计划。当然《魔兽世界》的电影已经在筹备中了，但除此之外没有更多的扩展计划。至于你提到有些公司成立了电影工作室，关于它未来的发展和走势，我们拭目以待。

大众软件：这十几年来，暴雪每一次出新游戏，CG动画都会让很多玩家大吃一惊。时代跨度这么大，技术变迁也非常大，还能始终保持领先，有没有什么……秘诀？

Mike：我想一个主要的原因是我们这个团队一直都有着极大的热情，对这项事业也非常投入。我们做的每款CG，目标都是要达到更高的品质——要比我们前一款CG更优秀，我们一贯以来的热情在推动着我们做这件事情。

第二个就是我们和技术部门、艺术部门、创意部门有很好的密切合作。就像你说的，技术是在不断进步的，我们之前有些东西可能由于技术水平的限制没办法实现，等到技术达到这个程度时，我们就可以做以前做不出来的东西，最终能够不断创新，实现我们的创意。

还有一个很重要的原因就是我们不断地吸引新的人才，新的人才能给我们带来新的视角、新的灵感，这也使得我们的CG制作越来越好。

大众软件：您玩移动游戏吗？

Mike：（笑）我确实是打过移动端游戏，而且玩得还不算少！比较有意思的是因为我有一个两岁的儿子，他喜欢在手机上玩游戏，所以基本上我打的移动游戏都是能和我的孩子一起在手机上或平板上玩的。

大众软件：我注意到像《地球帝国》和《虚幻》这样的游戏您也参与过——虽然听起来好像是十多年前的陈年往事了，但是它们的确在不少玩家记忆中占据了很重要的位置——比如我。我想问一下，参与这些产品相关工作的经验，对您之后的游戏理念是否有所影响？

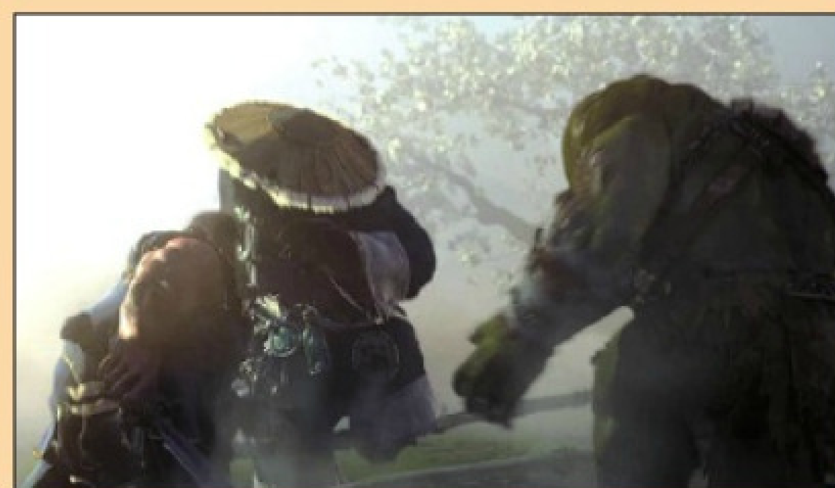
Mike：确实，您提到的这两款游戏以前我都参与过，不过我主要作为发行的团队，不是开发团队。当然在发行的过程中，我也和这些游戏的开发人员有过很多的接触。其实过去有很多游戏，开发团队组成人员不一样，想法不一样，他们对游戏的理解和理念都不一样。有些游戏很成功，有些游戏不那么成功——有过这些经历之后，你会发现，那些伟大的作品、那些成功的作品，其理念是共通的，就是对品质的注重。

这也可以进一步强化我前面所提到的概念——就是我们做任何的游戏，不管是做游戏、做CG，品质是最重要的。有了最用心的品质，才能让玩家真正认可。所以，我们要在产品品质上尽自己最大的努力。

你刚才提到的《地球帝国》——我记得它的开发者，名字是Rick Goodman，而且他的一个兄弟（Tony Goodman）就是开发《帝国时代》的，所以很有意思。俩兄弟，分头都在做这类游戏，而且都推出了非常伟大的产品！

（上左图）熊猫人的毛发可没少给Mike他们添烦恼
（上右图）在同时存在3个主要视点的情况下如何掌控节奏，是《熊猫人之谜》CG制作时的一个难点
（下左图）“我们认为CG部门的首要目的就是服务游戏，这是毫无疑问的。”
（下右图）《虫群之心》的CG质量再次刷新了人们对暴雪的认知，暴雪的CG团队在不断进步中前行











平衡之中见方圆

7月末热浪翻滚的上海，《大众软件》的记者在ChinaJoy期间采访了来华参加暴雪展台活动的《星际争霸Ⅱ》高级设计师David Kim，他在《星际争霸Ⅱ》的开发中主要负责平衡性和游戏系统方面的内容——这自然是竞技爱好者最关心的内容。

■本刊记者 digmouse

被中国玩家称为“大围巾”的David Kim是一位韩裔游戏设计师，韩国玩家在《星际争霸》上的巨大成功和天分也让他在设计《星际争霸Ⅱ》时算是有了一些“种族优势”。我们的采访主要围绕《虫群之心》的平衡性展开，也谈及了一些游戏系统内容的问题。

digmouse： 随着《虫群之心》在中国的发布，《星际争霸Ⅱ》的开发团队是否会在中国推广更多的游戏内活动和赛事方面的内容？

David： 不仅是因为《虫群之心》刚刚在中国发布，而且是因为这里已经涌现出了很多出色的选手，例如iG战队的Jim就是我最喜欢的选手之一。游戏发布后会有很多的新玩家进来，玩家群体也会逐渐扩大，所以我认为我们的确在活动和赛事方面有很多可以加强的地方，但同时我也认为这不仅仅是暴雪需要推进的地方，这也需要很多方面，例如职业选手和赛事组织的通力合作来为中国玩家提供最优秀的《虫群之心》游戏体验。

digmouse： 近期人族恶蝠以及女妖被改动之后，您对游戏的整体平衡性感觉如何？目前开发团队是否在关注其他的平衡性问题？

David： 我觉得这些改动都是比较成功的。这些改动主要是为了解决TvT中恶蝠空投的问题。虽然我们很喜欢游戏中有更多的骚扰方案，但我们不喜欢恶蝠空投这种非常容易使用的骚扰方案。一个顶级人族选手的枪兵空投和普通选手的枪兵空投，在观赏性和效果上是有明显区别的，但在恶蝠空投中我们看不到这一点，所以我们希望这样的恶蝠空投能少一些，改动之后的TvT观赏性也显著提高了。而对于女妖的改动是因为我们希望看到更多的选手在游戏中使用女妖，原因比较相似：女妖的微操作非常具有观赏性，我们和很多玩家都希望能看到更多女妖的使用。

除此之外，我们目前并没有关注其它平衡性问题，但我们的原则是尽快地发现问题，不论某个种族是过于强势还是过于弱势，根本的原则是让游戏观赏起来更有趣，比如说神族目前有些弱，如果的确如此，我们会考虑增强一些单位，例如先知等鼓励玩家更多多线交战的单位。

digmouse： 自定义游戏和游戏大厅还是否有可能加入《魔兽争霸Ⅲ》时代的开放游戏列表，并不是说要取代现有的自定义游戏机制，而是作为一种附加手段？

David： 我们目前在自定义地图和游戏大厅中都有公开游戏列表的功能，这个功能和《魔兽争霸Ⅲ》的自定义游戏列表功能是有区别的：首先，在旧的系统下，有10个

人开了同一张对战地图的房间，列表中就会出现10个不同的游戏列表，而在《星际争霸Ⅱ》的模式下就只会出现一个，玩家会自动被放进公开的游戏房间中，最终所有的房间都会有玩家进来；第二个区别是当前系统下，玩家不能为公开游戏设置名字，的确是我们未来需要解决的问题。

digmouse：观战UI功能在未来是否会得到扩展？例如在编辑器中允许使用一部分触发器来实现像GameHeart自定义地图那样的高级缩放或自定义记分板等功能。

David：GameHeart的确是一款非常出色的观战界面！和游戏本身一样，没有什么东西是完美的，任何方面都可以继续完善和打磨，我们的确在和各方探讨对观战UI功能的扩展，未来会有这方面的改动出现。

digmouse：尽管《虫群之心》的改动是鼓励骚扰和多线攻击的，但神族仍然是一个要么一波要么憋的种族，特别是在PvZ中。折跃棱镜的改动是一个正确的方向，暴雪有没有在考虑对神族的这个备受争议的特点做出改变？

David：其实不仅仅是神族，我们认为3个种族都应该拥有足够多的骚扰和多线攻击的手段，不论是在哪种对抗中。例如在《自由之翼》的末期，我们看到的很多比赛都似曾相识：神族玩家在防守人族的空投上已经炉火纯青，双方就默认开矿运营，憋15分钟，然后最多两三波交战决定胜负。不论你在哪张地图上，10场比赛有8场看起来都差不多。对于神族我们目前没有一个明确的改动方案，但如果会做出改动的话，不论哪个种族，我们都会希望能有更多的攻击方案让玩家可以始终对对手形成压力，让比赛有更多的多变性。

digmouse：虽然先知屠杀农民的速度非常快，但她们的脆弱性使得这个单位要么直接造成足以决定胜负的打击，要么就是无功而返。现在职业选手越来越多地使用天气技能，她们总体上仍然是一个前期不造成大量伤害后期就毫无用处的兵种。先知的这个特性进一步加深了神族要么搞事要么憋一波的印象，这是不是这个单位和这个种族的主要问题？

David：我们希望先知成为一个跨越整场比赛进程、始终都能有所作用的单位，哪怕它每次出现都只能给对方造成少量的损失。在《虫群之心》的初期，先知对矿区的打击效果非常好，但现在3个种族对它的防守都好了很多，现在先知决定胜负的情况已经越来越少了。而我们希望玩家能够利用先知的机动性，让它始终是一个威胁。之前我们曾经尝试过提高先知的加速度和移动速度，那个试验的效果还不错。我们希望先知可以尽量多地活跃在战场上，进行侦察或者使用天启跟踪敌人部队的位置，或者对矿区进行打击，把战斗扩展到整张地图上。

digmouse：最后请对中国玩家说几句话吧。

David：中国选手目前在WCS中的表现非常出色，我会为MacSed和Jim加油，希望他们可以最终获得胜利。希望中国玩家不仅享受到我们的游戏，也更多关注电子竞技，为你们喜爱的选手加油。P

（上左图）中国选手MacSed和Jim在WCS北美的线下赛中都击败韩国选手进入了8强
（上右图）David Kim也在ChinaJoy期间现身暴雪展台和玩家互动
（下左图）削弱之前的恶蝠就是如此强势，WCS第一赛季决赛上INnoVation兵不血刃拿下aLive
（下右图）目前大热的GameHeart观战UI











欧美网游开发秘辛（九）

今年8月有一款网游的公布备受期待，那便是《无尽的任务Next》，虽然实际游戏与人们预想中的有较大不同（动作比重大，画面变为卡通风格等），但我们依然希望这款游戏可以创造一个里程碑，就如同EQ当年做的那样，MMORPG实在太需要新血了。

■北京 楚云帆

经过一年多的开发，EQ已经初具雏形，SONY也开始了对外的宣传工作。1997年E3游戏展上，SONY向公众展示了EQ世界中的一些项目，包括奎诺斯城、奎诺斯山以及布莱波罗洞窟等。这是前所未有的网络游戏视觉体验，玩家被图形细节表现和游戏的深度所震撼，开始热烈期盼这一作品的问世，这给了开发团队巨大的力量。

仅仅几个月后，另一件让人振奋的事情发生了，那就是UO的正式运营和大获成功，这给了开发团队更大的信心。同时UO运营后表现出的问题，如无限制的PvP也给了团队一些警示，让EQ坚定地朝着PvE的方向发展下去。在EQ的设计师们看来，如果没有足够的游戏内容供玩家体验而仅仅依靠PvP支撑，那么很难保证玩家的长期活跃，一些玩家在对PvP失去兴趣后便只能离开游戏，因此PvE内容是游戏的重中之重。在玩家1～50级的过程中，有无数的物品、区域和任务等待着玩家去探索，满级之后的Raid更是成为游戏最大的魅力之一。

不过EQ也并不打算消灭PvP系统，玩家之间的对立也是互动的一个重要形式，设计师们引入了一个单挑系统来帮助玩家解决双方的争端。此外EQ团队从UO中学到的是制造系统：在2007年9月UO发布之前，EQ的主要玩法就是杀游戏中的各种怪物和动物，但是UO的出现让他们意识到在保持核心系统正常的前提下，应该提供给玩家更多的娱乐选择。随后特罗斯特设计的荣誉系统和商业技能系统一起纳入了开发计划，这让最终成型的EQ的功能变得更加丰富。

1998年到来之前，EQ的项目团队人数增加到了25人左右，EQ的拼图也变得越来越完整。1998年6月，游戏的封闭测试开始，首先是朋友和家人测试，然后面向更多的人群。

Beta测试期间是开发团队最为痛苦的时期。当数量巨大的玩家涌进测试服务器后，游戏世界被破坏无余。玩家们到处寻找游戏中可能的漏洞，对不完善的游戏体系制造各种破坏，Beta测试暴露了很多问题，包括服务器崩溃、各种Bug，一些设定的不平衡以及一些代码错误，EQ开发团队在剩下半年的时间里对这些问题进行了紧张的修复。

1999年临近的时候，开发团队终于从内心认可了他们的项目，在经历了3个工作室的演变之后（SISA拆分出了989 Studios，然后变成了Verant Interactive），这个项目终于开发完成，剩下的就是压力测试和在预定的1999年3月18日正式上线了。

此时开发团队的成员几乎都知道自己开发的这款游戏一定会获得成功。在游戏上线之前，无数玩家在网络上讨论这款游戏，很多玩家对这款游戏高度关注，所有网络游戏的

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

核心玩家和媒体都迫切想要提前进入游戏，体验诺拉斯的神奇世界。为了游戏正常上线，开发团队成员付出了辛勤的劳动，很多成员每天的工作量都在14小时左右，而现在他们终于可以休息一下了。

在整个游戏开发的过程中，史沫特莱、麦奎德、克莱沃和他们的团队成员并没有考虑过多的商业元素，他们只关心游戏是否好玩，并且十分享受游戏开发的整个过程。在正式上线之前，史沫特莱等人虽然预料到游戏会取得成功，但并没有预料到会取得如此巨大的成功——他们认为游戏能有7万名玩家并维持2年的生命周期便已经是一种成功了，但是在游戏上线的第一个小时，玩家数就达到了1万人，服务器甚至因此宕机。而到了3月底，登陆诺拉斯大陆的玩家数就超过了7.5万人。

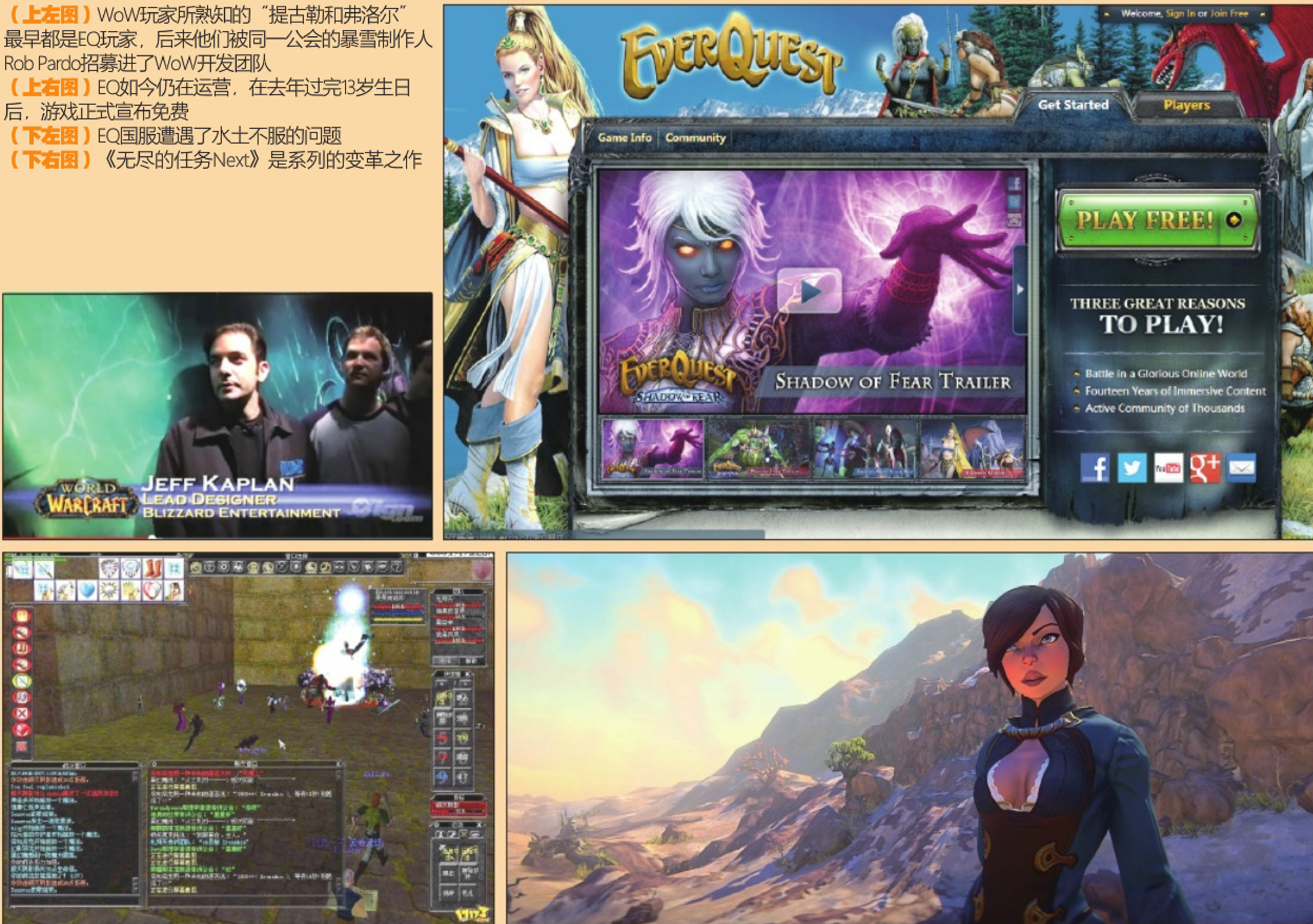
由于没有预料到这种巨大的成功，带宽供应商的准备严重不足，Verant所在的圣地亚哥地区的网络几乎瘫痪了，游戏的服务器也频繁宕机，引发了玩家的抱怨。开发团队花了数周的时间找出问题，研究如何优化网络带宽，最终在上线3个月后才让这一情况有所缓解。为了补偿无法正常游戏的玩家，开发团队做出了一个补救措施，给在上线之初这段时间的用户补偿一个月的免费游戏时间，让事情重新走上了正轨。到了当年9月，游戏售出了22.5万份，不仅在商业上取得了巨大的成功，而且在互联网上形成了一个文化现象，影响了无数人。

不到一年后，EQ的资料片《库纳克的废墟》（Ruins of Kunark）问世了，库纳克大陆出现在了玩家面前。在此之后，EQ以半年一部资料片的速度进行更新（直到2008年后改为了一年一部），同时EQ2的开发也开始立项进行，直到2004年面世。在此期间，麦奎德与克莱沃这两名创造者先后离开，Verant也经历了与SOE的合并，但是EQ的玩家数量一直在增长。到2003年9月25日，注册玩家的数量达到了45万，成为同时期最有影响的网络游戏。

在EQ取得成功之后，SOE每年会专门为EQ玩家举行一场聚会，成为了世界各地EQ玩家交流的盛大舞台，每年都有无数的EQ玩家去朝圣。2009年EQ 10周年之际，SOE还成功在圣地亚哥市政府申请到将3月16日定为法定的“SOE日”，将EQ诞生日变成了一个法定节日，更是开创了先例。

在10周年纪念时，当游戏媒体IGN采访EQ的创造者麦奎德时，他讲述了一个这样的故事：在EQ运营之后，他收到了一名瘫痪儿童写给他们的感谢信，信中说他不能行走，但是感谢他们的游戏让他能“跑”了，这是他们接受到的至高荣誉。一直到今天，EQ的世界每天仍在上演一些让我们感动的故事，想必这就是一个优秀MMORPG的魅力所在。

下期预告：在EQ发售之后不久，1999年10月，涉足游戏业务不久的软件巨头微软发行了一款名为《亚瑟龙的召唤》的网络游戏，并很快成为与UO、EQ分庭抗礼的网游，这让游戏的开发者Turbine也备受关注。自此之后，Turbine成为欧美网络游戏的一支重要力量。下一期的内容，我们将揭晓《亚瑟龙的召唤》的台前幕后。



（上左图）WoW玩家所熟知的“提古勒和弗洛尔”最早都是EQ玩家，后来他们被同一公会的暴雪制作人Rob Pardo招募进了WoW开发团队
（上右图）EQ如今仍在运营，在去年过完13岁生日后，游戏正式宣布免费
（下左图）EQ国服遭遇了水土不服的问题
（下右图）《无尽的任务Next》是系列的变革之作



虫群兵法概观

在《虫群之心》世界范围内发售到现在的半年时间里，已经有数十个顶级赛事决出了最终的冠军，自Beta以来无数的职业和普通玩家对它的对战战术进行了无数的研究。如今三大种族的基本体系已经成熟，这里就简略介绍一下目前3个种族的战术体系和特色。

■晶合实验室 Digmouse

《星际争霸Ⅱ——虫群之心》在国服上线已有月余，除了史诗的单人战役和丰富的游戏大厅等多人游戏内容之外，“星际争霸”系列核心竞争力之一的1v1对战因这款资料片带来的新单位和平衡性改动也让《星际争霸Ⅱ》在竞技层面焕发了新的光彩，《虫群之心》在全球范围内上市已有半年，3个种族的战术体系也日趋稳定。

人类：地雷炸翻天

作为《自由之翼》初期曾强横一方的第一种族，和拥有最多韩国超一流选手的种族，人类在《虫群之心》中获得的改动和单位具有这个种族的鲜明特色：利用生化部队在小股作战时的超高战斗力和性价比对对手进行持续的骚扰和经济打击。运输机的提速、寡妇雷的超高爆发范围伤害和“火车侠”恶蝠对轻型单位——特别是农民——的恐怖杀伤让人族的空投继续防不胜防。

由于其他两个种族科技型和极限经济开局的普遍增多，《虫群之心》中传统的单兵营无气矿开矿已经慢慢退出了舞台，裸双（不造兵营直接在15农民放下第二个基地）是大部分人类选手首选的经济型开局，而单矿补充科技再图扩张的科技开局的出场率也相当高，收割者、女妖、地雷空投和恶蝠空投都具有相当大的杀伤力，利用人类的高级科技对比较贪婪的对手造成经济打击，或是逼迫对手尽早地将资源投入到反隐等科技上，为自己后续的扩张赢得空间，而由于寡妇雷和恶蝠的巨大杀伤力，对经验不足的玩家，这两种空投有可能直接让你输掉比赛。在7月份恶蝠遭到削弱后，一度销声匿迹的女妖也随着隐形升级的降价渐渐重回舞台，在TvT中尤其常见。

中期的人类相比《自由之翼》并没有太明显的变化，TvP中生化部队仍然是近乎唯一的选择，蓝火恶蝠的加入让人类有了对抗大量冲锋狂热者的资本；TvZ的变化是最为明显的，生化部队和寡妇雷的组合兼具高机动性、高DPS和克制龙狗毒爆的AoE伤害，配合运输机的空投，让它相比枪兵坦克拥有了不可比拟的优势，在阿基隆废土等易于缓慢推进的地图上，机械化也有立足之地；内战在恶蝠空投满天飞的时代过去之后，开局无比多样，中期生化部队与机械化的博弈也是有来有回，重回了《自由之翼》世代最精彩内战的地位。

星灵：偷出一片天

《自由之翼》中的星灵给人最大的印象是要么憋，要

么一波，孱弱的一本兵营单位和骚扰能力的缺失，让星灵在前中期或是搏命一波或是被动防守憋出AoE部队再求一战，前者若失败则有去无回，后者无法限制经济的弱点让星灵更多的时候处处被动。《虫群之心》中因为母舰核心的加入，星灵拥有了一个稳定的前期基地防御手段（光子充能大炮台），和在前压时保存部队的能力（召回），这让星灵的开局可以无比偏向经济，从单兵营开矿到贪婪至极的单哨兵开矿，母舰核心给了星灵资本，PvZ中单兵营开矿的复活也是拜母舰核心所赐，配合母舰核心的前压，习惯了无气矿速3矿的异虫将无比痛苦。

星灵空军得到的新单位和改进则让星门科技路线在3个对抗中都有了自己的地位，先知强大的骚扰和侦查能力、虚空辉光舰超高的单体DPS以及风暴战舰的远程火力给了星灵从前期到后期的多种选择。PvZ中虚空+闪电+冲锋狂热者的Skytoss宇宙天空流一度被异虫玩家大呼“Imba”，风暴战舰对巨像的克制让PvP内战不再是激光大战，也彻底让速大龙感染成为了历史，而在PvT中Jim等选手还开发了利用高机动性的凤凰来防御空投和压制维京战机的打法。

异虫：新单位不要钱

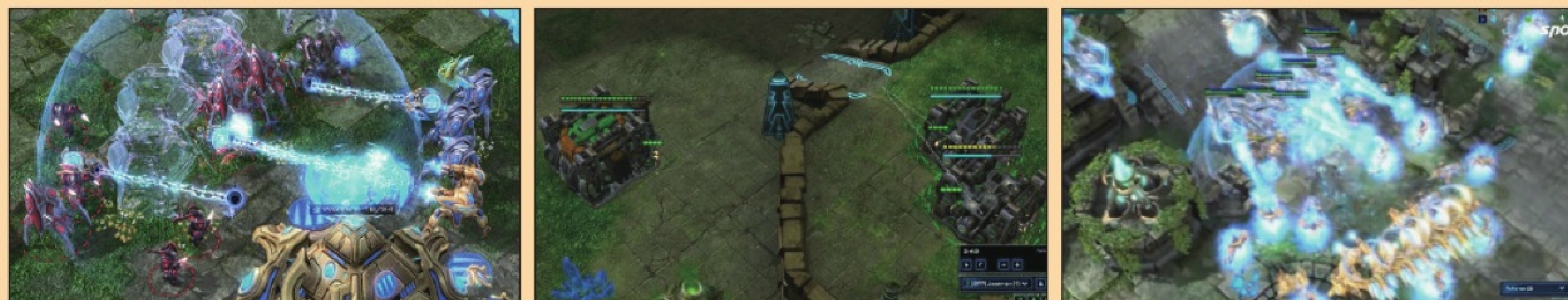
异虫在《虫群之心》中的战术体系的变动相对比较小，裸双或无气矿双开/三开仍然是主流，ZvT和ZvP中应对收割者/恶火前压和单兵营开矿母舰核心前压时早气矿快速升级跳虫移动速度（狗速）也比较常见。

因为刺蛇得到的移动速度升级，蟑螂刺蛇这个曾经一度销声匿迹的组合在ZvP和ZvT中的出场机会都越来越高，还要加上三本新施法单位飞蛇对高科技部队的克制；飞龙因为速度和生命回复的提升，在3个对抗中都拥有极为重要的战术地位，ZvZ曾一度被飞龙大战统治，ZvP中也是非常常见的科技选择，尤其是突然从蟑螂刺蛇转向飞龙往往能让正在补充巨像的星灵措手不及。ZvT因为感染者的削弱，龙狗毒爆成为了最主流的打法，这种极度依赖注卵基本功和对地雷位置判断的打法风险大但回报极高，也是《虫群之心》中最具观赏性的场面，双方选手高度紧张的部队走位和交战操作看得人手心捏上一把汗。

中后期的虫族通常会选择尽早从二本转出，速升三本以获得至关重要的+3攻防升级以及飞蛇。ZvP中1攻1防狗作为中坚，11分钟速升三本速雷兽的打法威力巨大，超高的部队质量和科技速度会让龟缩型神族吃到苦头，而在PvZ中速三本的最大意义则是前面说到的+3升级，否则只有2/2的异虫部队非常难以和可以更早（甚至可以早于异虫数分钟）获得3/3的人类生化+地雷组合抗衡。

在某些容易出现“划界而治”情况的地图上，虫群宿主的免费蝗虫配合静态防御的慢速推进打法在ZvP中相当有效，最典型的就是法国选手Stephano在阿基隆废土和新科克街区这两张最适合虫群宿主的地图上打出的拖把推进流，一度被星灵玩家斥为“恶心”，以至于Stephano本人也承认这种打法很无聊。





（上图）蟑螂毒爆一波在ZvT中越来越常见，原因就是龙狗毒爆与生化地雷的交换太过困难
（下左图）PvP的中前期开局博弈比《自由之翼》多了许多
（下中图）裸双在TvP和TvZ中都是越来越常见的人类开局
（下右图）PvP中这种超后期空军白球大战越来越常见

PREVIEW

TOP GAMES - GO... ANNOUNCED - ...GAMES

全面战争罗马II

■Total War: Rome II■RTS■The Creative Assembly■SEGA■PC■2013.9.3■上海 CaesarZX

公元9年的一个早秋，罗马将军普布利乌斯·昆克提利乌斯·瓦卢斯率领由3个军团组成的远征军进入了日耳曼地区。此前他已经听说自己的日耳曼裔顾问阿米尼乌斯可能会谋反，但因为阿米尼乌斯是罗马人养大的，所以瓦卢斯非常信任他，依然大胆率军进入危险地带，意图镇压当地野蛮部落的暴乱。

他铸成了大错。阿米尼乌斯的的确确正在策划谋反：他与当地日耳曼部落联手，在今德国西部北莱茵-威斯特法伦州的条顿堡森林为这位罗马指挥官布下了天罗地网。现在帝国最大的问题是，自投罗网的不光是瓦卢斯一个人：整整1.5万名罗马士兵都在跟着他一起踏入这个死亡陷阱。

其实，下面这个故事与其说是关于一个小小的战略失误是如何演变为一场军事灾难的，不如说是关于罗马帝国是怎么损失掉整整3个最精锐的军团的。这个故事，是告诉你如何去打败罗马人的。

The Creative Assembly的Al Bickham正在演示《全面战争——罗马Ⅱ》的条顿堡森林之战，和之前的围攻迦太基城战役演示一样，这场战斗也会作为一个单独的挑战关出现在最终版游戏中。不过与上次迦太基之战不同，这次游戏是实时进行并现场操控的。

演示伊始，《罗马Ⅱ》为游戏电影化的考虑立刻就显现出来：数以千计的罗马士兵的尸体遍布清晨蓝灰色的迷雾森林，背景中回荡着罗马皇帝奥古斯都在得知这场悲剧后的那句著名的吼声：“昆克提利乌斯·瓦卢斯！还我军团！”

镜头回到3周之前。受到条顿堡森林地形环境的限制，罗马部队被迫拉长队型，以百人队方阵为单位纵队行进，整支部队估计长达15～20公里。行进路线两侧是高大陡峭的路堤山坡，遮天蔽日的高大树林极大地影响了视野。远处，阿米尼乌斯对自己的部队慷慨陈词，宣布与养育自己的罗马决裂，并发誓对入侵者绝不留情。伏击开始了，

■今天的“全战”系列已经拥有了完善的贸易、资源、经济系统，同前作相比更能从深层次来再现出不同派系之间的差异。《罗马Ⅱ》中包括12个阵营，分别是：埃及、爱西尼、高卢、迦太基、罗马、马其顿、帕提亚、蓬托斯、斯巴达、苏维汇、雅典和伊庇鲁斯。罗马是官方首先确认的派系：自从公元前500年左右脱离伊特鲁里亚王国的统治之后，罗马人便开始了在意大利半岛上的制霸之路

“The Creative Assembly的Al Bickham正在演示《全面战争——罗马Ⅱ》的条顿堡森林之战



■每看一眼这场伏击战的鸟瞰图就会让你感到更绝望一点

1.罗马人遭到巨大火球的夹击，而纵队队形导致他们毫无还手之力
2.被战犬和狂战士困在路上后，罗马人不得不牺牲掉一支部队将他们拖住
3.日耳曼弓箭手令罗马人损失惨重，又一支部队被拖入战火
4.历史上，这两支部队最终没能突围，你能吗？

■小西庇阿率军围攻迦太基城，强大的迦太基帝国最终遭到了被愤怒的罗马人灭族的待遇，堪称人类历史上最血腥黑暗的灭绝屠杀之一。从这场公元前151年的旷世大捷，到公元后9年的大败，罗马人整整度过了160年的漫长岁月。然而，从上一次Creative Assembly的迦太基围攻演示，到这一次的全新演示，仅仅不过半年时间而已





这是“全战”系列首次将海战和陆战结合到同一张地图上，使得登陆战成为可能，也使这场发生在北非的血腥屠杀成为可能。罗马人对汉尼拔的仇恨，可远比1944年的美国人对德国人刻骨得多



抽象的单位卡片将是本作的一大特色，玩家能在卡片上体会到制作组的良苦用心

无数巨大的火球顺着路堤从树林深处扑向毫无防备的罗马军团纵队侧翼。紧接着，罗马士兵们惊恐的叫喊，完全被从树林里倾泻而出的日耳曼勇士的冲锋怒吼所淹没了。就在瓦卢斯匆忙转身迎战的瞬间，操控权到了玩家的手中。

《罗马Ⅱ》对“全战”系列的传统界面进行了多处改动，例如屏幕底下的单位卡片现在更大，图案更简洁，且具有浓重的文化特色，卡片的风格随自己控制的部队所属的文明而变化。地中海派系由希腊罗马文化标志性的陶器来表现：红色与黑色相间的硬朗人形配以干净的白色大理石衬底，透出浓浓的底蕴。这些卡片可以被最小化，还会随部队数量的增加而缩小。首席战斗设计师Jamie Ferguson解释说，随着玩家对游戏的了解程度逐渐加深，他们会对单位越发熟悉，因此他们在战斗时所需要的信息要比刚入门时少得多，也就是对单位卡片上的具象图案不再有需求了。

传统的界面元素依然存在，但很明显被有意减少了，同时，界面的信息与战斗模拟本身的呼应加强了。游戏中的个体，无论是在发现新敌人，还是在举盾阻挡飞来的火箭时，都会对环境做出不同的反应。狗吠声等语音元素要远超《将军2》，玩家甚至可以听见百夫长大吼着让士兵丢下伤员，不要影响大部队的奋力突围。在其中一个任务脚本中，惊恐万分的瓦卢斯大喊道：“阿米尼乌斯上哪去了？我们需要他的骑兵！”

多么讽刺的场面！

制作者们的计划是，让玩家能全心关注战斗，而无需去关注屏幕下方卡片上不断减少的数字。这样的话，哪怕设置阵型、发布移动命令等控制方式都与前作没有变化，《罗马Ⅱ》依然会让玩家感受到互动的加强。

开发组的目标，是将“全战”中惯有的那种双方大军正面接敌的形式尽可能削弱，制造更多的突然袭击，并把敌强我弱的形势变得更加有趣。“玩家在战斗中会遇到更多的变化，作为防御方，玩家不能对自己的处境过于自信。”

当然，这次罗马人在条顿堡森林的目标是显而易见的：在全军覆没之前逃出树林。尝试打败日耳曼部队尽管也是一种选择，但与他们纠缠无异于自杀。野蛮人的部队有

> **《罗马Ⅱ》对“全战”系列的传统界面进行了多处改动，例如屏幕底下的单位卡片现在更大**

■ 在这场条顿堡森林战役中，尽管大势无法为玩家所左右，但玩家将依然有机会重新决定一部分罗马士兵的命运，以挽救军团的荣誉，帮助皇帝把损失减少到最小。尽管你的心里非常清楚，做到这一点的希望是多么的渺小，但这已经是《全面战争——罗马Ⅱ》所能够为你创造的一切了



弓箭手和战犬的支援，而罗马人则处于低洼地形，还被团团包围，四面楚歌。这次演示中，Bickham决定不去试图打赢这场没胜算的仗，而是尽力保全这支部队的核心：3面军团团旗上那3只象征每一个军团荣耀的金鹰。历史上，一个军团的金鹰一旦被夺走，那么无论这支部队是否幸存，都意味着永远抹去不了的耻辱。本次战斗的最高难度中，玩家将被要求保全全部3只鹰，但这次演示中，Bickham只要做得比历史上的瓦卢斯好那么一点就行了。

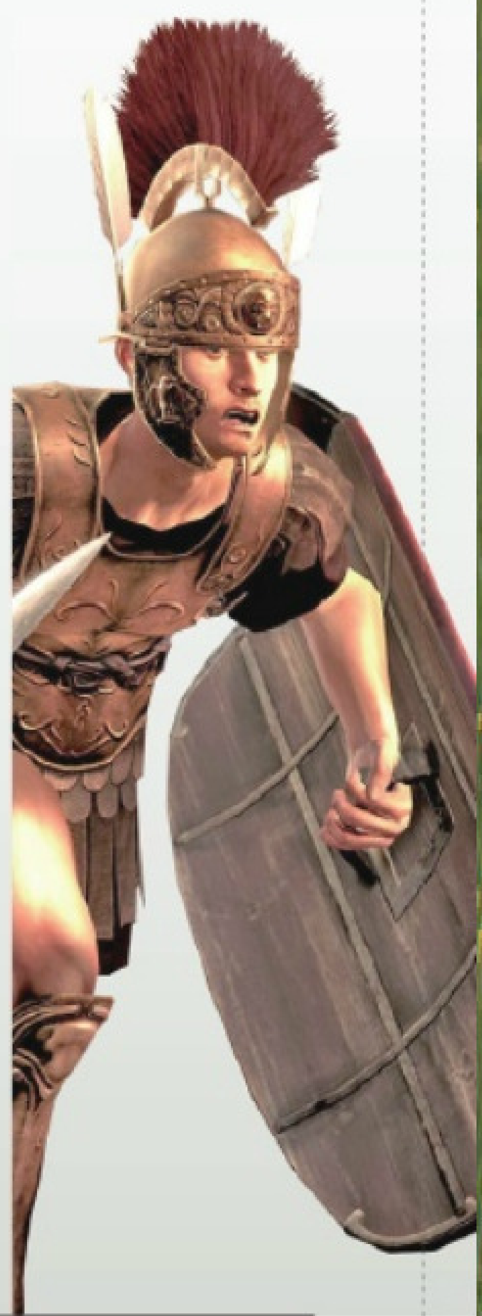
一支步兵队伍奉命留在原地掩护大部队冲出第一波日耳曼攻势；很快，另一支队伍被派入森林，追击其中暗藏的敌军弓箭部队——Bickham在下令后立刻将注意力转移到了别处，就像在把一支支活人组成的部队当钞票来消耗，以减缓大部队的压力。林中，路的尽头是一片较宽阔的湿地，看起来罗马人好像快有喘息的机会了，开阔地形的战斗一直都是罗马人的强项。就在这时，阿米尼乌斯亲自指挥的狂战士部队突然出现，潮水般向罗马人倾泻而来。

“这是系列的首次，部队士兵有了身高的差异——每一个士兵的身高都不一样了

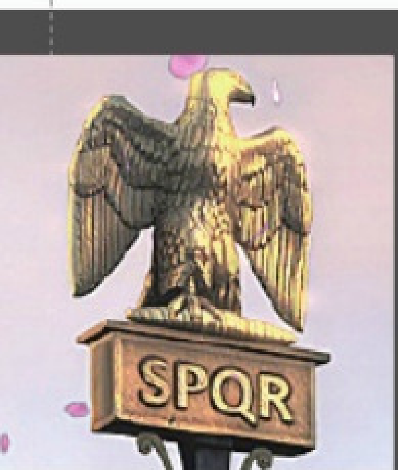
这是系列的首次，部队士兵有了身高的差异——每一个士兵的身高都不一样了。一大群6英尺高的半裸野蛮人像一堵墙一样向罗马阵线猛扑过来时，这种身高的强烈反差立刻显现出来。于是又有一股部队被牺牲掉了，同样是为了让更多兄弟有逃脱的机会。最后，罗马人只剩下两支小部队了，但距离日耳曼主力部队已经逃得足够远了。可恰在此时，一支日耳曼步兵队伍挡住了他们唯一的去路。Bickham让罗马人组成攻击阵形，并下令冲击这支日耳曼阵形——他在敌军身后的空白区域猛击鼠标。同样地，这也是“全战”系列的头一次，像这样的猛烈型移动指令奏效了：部队会明白你的意图，那就是你真的不想让他们在与敌人接触的瞬间与他们硬拼，不要恋战，冲出去再说。

原本庞大的部队单位现在只能以单个士兵为单位来计数了，且幸存者中往往是某一种兵种较多，就这次突围而言，幸存人数最多的是重装步兵，他们凭借厚实的盔甲才得以逃出生天。这是一次胜利，算是吧。突围者中，有一支是护旗部队，可是负责举旗的士兵已经死于伏击中，所以罗马人又一次失去了

■ 日耳曼人的平均身高超过这些勇猛的罗马人半个头，造成十足的压迫感



面对这样突如其来的令人绝望的局面，任何人都可能惊慌失措，然而保持冷静和敏捷的思考却是保命的关键。反应和抉择作出得越快，能存活的罗马士兵就越多。对日耳曼人来说，这是一场畅快淋漓的屠杀盛宴，而玩家需要做的，就是尽可能让他们吃得不那么畅快



罗马鹰旗下方的SPQR是拉丁语缩写，意即“元老院与罗马人民”。在罗马，共和制度和公民军不算是新鲜事物，并且一度随着希腊城邦的衰败而被人遗忘，但这两个“历史事物”却在罗马这个奇迹般的国度散发出了无穷的能量。兵役是罗马公民们的义务，也是力量、荣誉和责任的体现，这就是罗马军队战无不胜的秘密。正如我们所熟知的那样，罗马北邻伊特鲁里亚诸城邦，在更北方是蛮族横行无忌的地盘，东临希腊城邦，迦太基人在南方和西方堆积的财富无时不刻都在散发着诱人的味道

这3只金鹰。不过，相比瓦卢斯在历史上的表现，Bickham已经算是干得不错的了。

镜头下降到较低的角度，从这个角度展现出的景象，是“全战”历史上前所未有的：条顿堡森林的参天巨树比《将军2》中最高的树高了整整5倍，玩家可以把摄像机降低到每一个士兵肩膀的高度，从他们的视角望去，低角度的夕阳将大片巨树的阴影投射在林地上，遮天蔽日的阴暗气氛笼罩着一切，仿佛敌人随时会从任何角度扑来。即便是当摄像机上升到高空的战略视角，所有战斗单位都被以方块图标所取代后，这种压抑和不确定感依然存在。这要归功于系列上的首次重大改动：所有单位都将有动态视线，默认情况下，视线之外没有任何敌军目标是可见的。也就是说，那些喜欢直接取敌方将军首级的玩家以后再也看不到敌军将军头上漂浮的大星星标记了。

“和真实的情况下完全一样，每个士兵都只能看到他能看到的东西。”Ferguson解释道，“在树林战场中，这就会给人一种封闭环境的紧张感，你有机会对伏击做出反应的时间非常短暂。”

条顿堡之战展现了本作的一大明显特征：伏击战将很大程度上以出其不意作为武器，即便是在开阔地形上。“在新系统下，许多现有游戏地图都能符合伏击条件。”首席设计师Jack Lusted透露，“不用花什么力气去修改那些地图就能做到。”在《将军2》中，步兵为了减少耗费的时间实现突袭效果，会用马拉松一般的平均移动速度接近敌军。而在《罗马Ⅱ》中，视线系统就轻松解决了这个问题。

“你首先会发现，一座30米高的平缓小山丘能轻易藏匿整整15支部队。”在这个新系统下，军队可以用以往老系统下根本做不到的方法轻松实现伏击。

虽然条顿堡之战是一场单独的剧情遭遇战，但伏击系统将贯穿整条战役主线。部队可以有3种状态：防御型、攻击型以及伏击型。使用第三种姿态对途径的部队突然袭击时，对方将完全无法作出紧急调整，玩家在他们溃逃之前就能将其全歼。一张战役地图中，一个战场地形一旦生成就不会再变化，所以如果玩家喜欢打伏击，那么大可反复使用这一战场地形，只要敌军还愿意从同一地点经过。与视线系统结合后，这就让非罗马阵营的玩法更有趣了：日耳曼部队或许没有罗马人的纪律和技术，但对战场环境的熟悉程度是他们获得决定性胜利的重要筹码。

正如阿米尼乌斯的背叛那样，伏击战往往是盟友与你反目的好办法。《罗马Ⅱ》的战役设计师想通过伏击来表达AI对你的态度。首席设计师James Russell表示：“有时候，AI就是觉得盟友反而挡住了自己的道，仅此而已。”

The Creative Assembly在战役系统和地图上做出的改变是巨大

“条顿堡之战展现了本作的一大明显特征：伏击战将很大程度上以出其不意作为武器

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪



无马镫时代的骑兵冲击力并不可怕，《罗马》初代中重骑兵各种碾压的情况不会再次出现了



本作在城市巷战情况下也可以设置工事，这让习惯守广场的玩家如鱼得水



本作海战的主要作战方式是接舷战，弓弩和准头更加不靠谱的投石机只是牵制手段



甲板的面积毕竟有限，不知道接舷战时如何控制军团的移动



马其顿枪阵在本作中大概也会是人肉坦克般的存在



当前城市里拥有的所有功能设施在沙盘模型上都是可见的。本作中科技树的项目和种类堪称系列之最，玩家需根据局势合理选择

的，其中之一就是派系之间的反目倒戈。“新系统是会记忆的，玩家所有的一举一动都会被AI派系看在眼里。”战役设计师Janos Gaspar表示，只要玩家的势力逐渐壮大起来，那么敌人的朋友也会逐渐开始与你敌对，你的周围将形成权力真空，新的势力随时可能会出现。

这就牵扯到了王朝更替。当玩家选择阵营时，同时也选择了不同的家族或部落。第一部《罗马——全面战争》将共和国分为三大派系，而《罗马Ⅱ》将从各个细微之处来继承这一传统，并把这一特点拓展到每一种文化势力。

“我们并不希望玩家觉得自己不是在扮演罗马人。”战役设计师Dom Starr解释道，“他们确实在玩罗马，只不过是不同政治派别而已。”

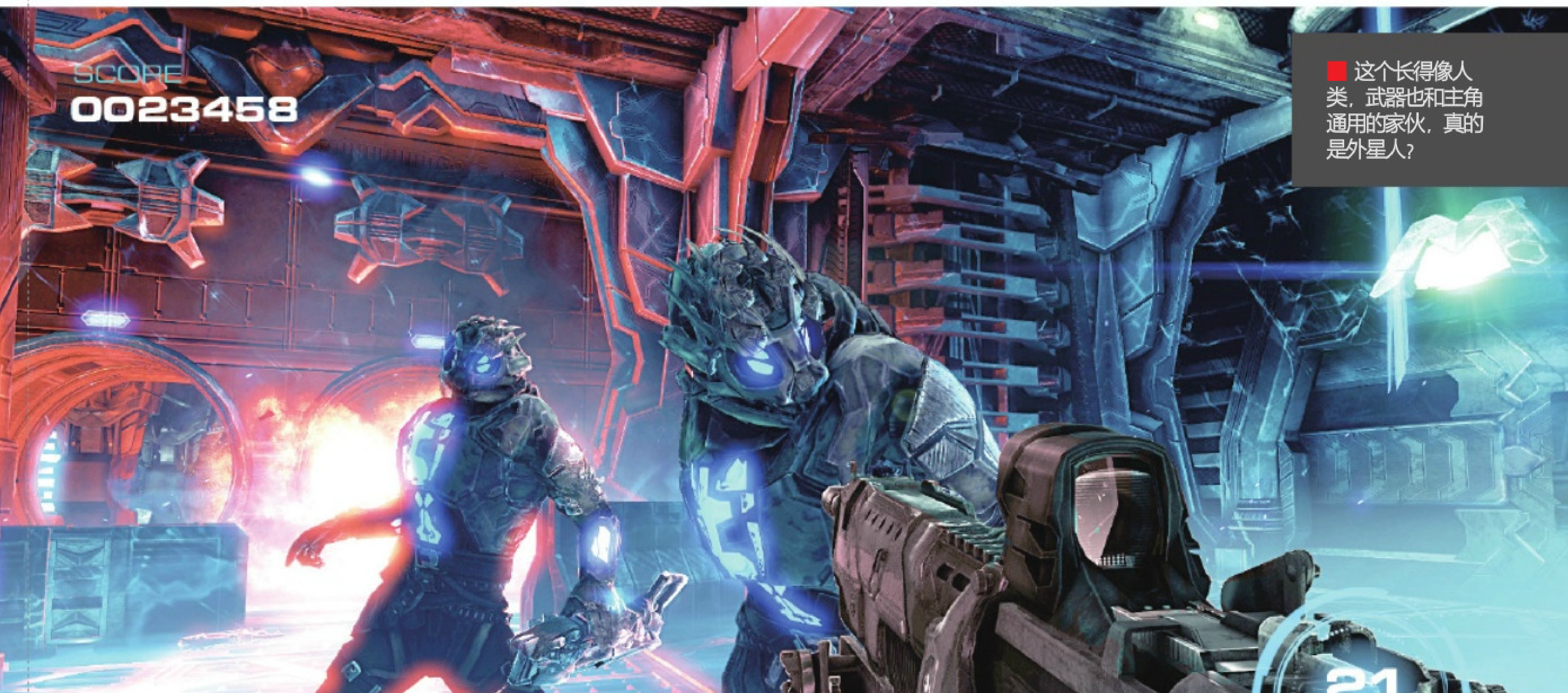
玩家会遇到国家内部的敌人，

玩家扮演的罗马并不是一个独立的势力，你将从三大家族的角度来引领共和国的发展，可选的内部派系有：尤里乌斯家族（The Julia，凯撒出自此家族）、科涅利乌斯家族（The Cornelia，小西庇阿、苏拉出自此家族）、尤尼乌斯家族（Junia，往凯撒身后捅黑刀子的布鲁图斯出自此家族），每个家族都会有不同的属性和数据加成——看上去依然是初代红罗、绿罗和蓝罗的划分方式。三巨头除了为罗马开疆扩土，也会爆发残酷的内战，用自己的理念和方法来决定罗马的命运

> **“一个越是能够挽回的决定，它就越不像是一个决定。一个没有后果的决定，根本就不是一个决定**

这一系统是对《将军2》的拓展，玩家作出的每个决定都会对游戏的发展产生巨大影响。随着游戏时间的推移，背叛和内战几乎是无法避免的。或者这么说吧：总有人会渡过卢比孔河的（公元前49年，凯撒渡过卢比孔河向罗马进军，标志着与庞贝全面内战的开始）。

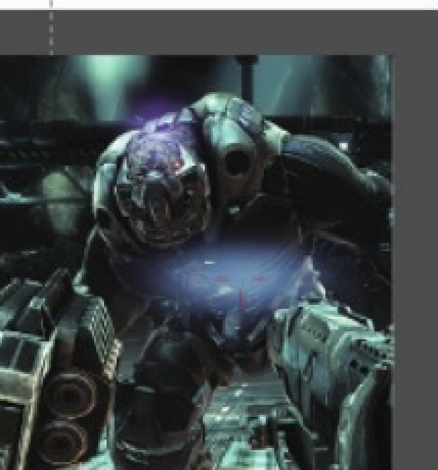
“敌对势力仍然会为达目的不择手段，但要是一切都进展顺利，你甚至根本不必跟他们开战。撕破脸皮进入非打不可的境地永远是最后的选择。条顿堡之战中的背叛，将成为整个剧情战役的缩影。当背叛已不可避免，那么在哪儿打、该相信谁都将至关重要。The Creative Assembly想把这个“烂摊子”交给玩家：让玩家自己去决定。用James Russell的话说就是：“一个越是能够挽回的决定，它就越不像是一个决定。一个没有后果的决定，根本就不是一个决定。”



■这个长得像人类，武器也和主角通用的家伙，真的是外星人？

异形之怒

■Alien Rage■FPS■City Interactive■City Interactive■PC/PSN/XBLA■2013.9.24
■湖南 攻城学院兔老师



■这个大概就是所谓的巨型Boss了，虽然还是人形，可终于没有人脸了……说到底，《异形之怒》是一款瞄准数字下载平台的小成本异形射击游戏，怪物控们如果面对以上介绍还不死心，那么也是可以下载一份来战的

我几乎想用“逆历史潮流而动”或是“冒天下之大不韪”等词语来形容《异形之怒》（曾用名Alien Fear）这个游戏。没错，这游戏惹到我了。我原本以为凭借拖沓乏味的《边境之地2》与妥妥反人类的《异形——殖民地陆战队》这两款烂作，2013年第一人称射击游戏下限的桂冠已经稳落Gearbox Software之手。现在，City Interactive居然跑出来横插一杠子，让人觉得《异形之怒》也有争夺这顶桂冠的能力。

这款《异形之怒》由“虚幻”引擎打造，玩家将在游戏中扮演一位指挥官，带领着自己的小队抵抗外星人的进攻。制作方认为这款游戏的亮点，一是敌人种类繁多，Boss个头巨大；二是武器数量多且每种武器都有两种开火方式；三是老派射击游戏的战斗风格和震撼人心的场景。玩家将在14个关卡里迎战多达21种的敌人，其中包括8个巨型Boss，其中有步兵、有武士、有无人机、有蜘蛛机甲。不过，看过演示视频的人会发现，这游戏里敌人（甚至某些Boss）的造型都差不多，远看都像是穿着防护服的人类



■同样的敌人建模，背了两个多管机炮就算是新种类的敌人了？

“本作被定义为“老派射击游戏战斗风格”，这样做非常讨巧

的样子，不知正式游戏里是否能带来更多样化的怪物体验。

本作被定义为“老派射击游戏战斗风格”，这样做非常讨巧，一方面是怀旧，一方面也可以忽略剧情之类的大多数数字下载游戏做不好的东西，一路就是战战战。作为一个从《德军总部3D》开始扫射的老枪男，我并不反对老派的“战战战”，但要在14个关卡里用10种差不多的武器去打13种差不多的敌人，我还是需要些养眼的场景（比如《孤岛危机3》里宏伟的纽约城废墟）和游戏内的奖励来给自己打气的。《异形之怒》在这方面可能令你失望，它提供了很多带着浓郁《毁灭公爵3D》时代风格的场景，以今天的眼光看，是有一些重复和压抑的。当然它也有流行元素，比如用不同方式击毙敌人获得分数的奖励系统，虽然分数的具体用处和击毙敌人的方式都有些单调。P

雷曼传奇

■Rayman Legends■ACT■Ubisoft Montpellier■Ubisoft■PC/PSV/PS3/Wii U/X360■2013.9.3■江苏 防弹手柄

■ PSV和Wii U版中的墨菲可以通过触控方式直接控制，而在其他版本中它更类似于一个“召唤兽”，只有在特定情况下才能通过按键呼叫它的帮助。墨菲可以割断悬挂着重物的绳子，取走地面上重物的支撑点，等等，总之墨菲能为敌人制造各种突发事件……

跳票了近一年的平台动作冒险大作《雷曼传奇》终于在发售前公布了Demo，内容为正式版的教学任务外加4个正式关卡，可谓诚意十足。在游戏的开头，我们看到睡魔的坏蛋军团们满世界搞破坏，而雷曼却在一棵参天大树上鼾声震天地睡大觉——真实的原因是因为他们中了睡魔的魔法。当一个小灵通（Teensies）将雷曼摔到地面，并重重给了两个耳光后，他终于知道了目前正在发生的一切。接下来，游戏将向新玩家们介绍解救其他被困小灵通以及吃星（Lums）的方法。



■在一个埃及背景的关卡中，不断有神火天降，落向地面，对火免疫的墨菲可以为雷曼举起盾牌，带着小伙伴冲向胜利的终点

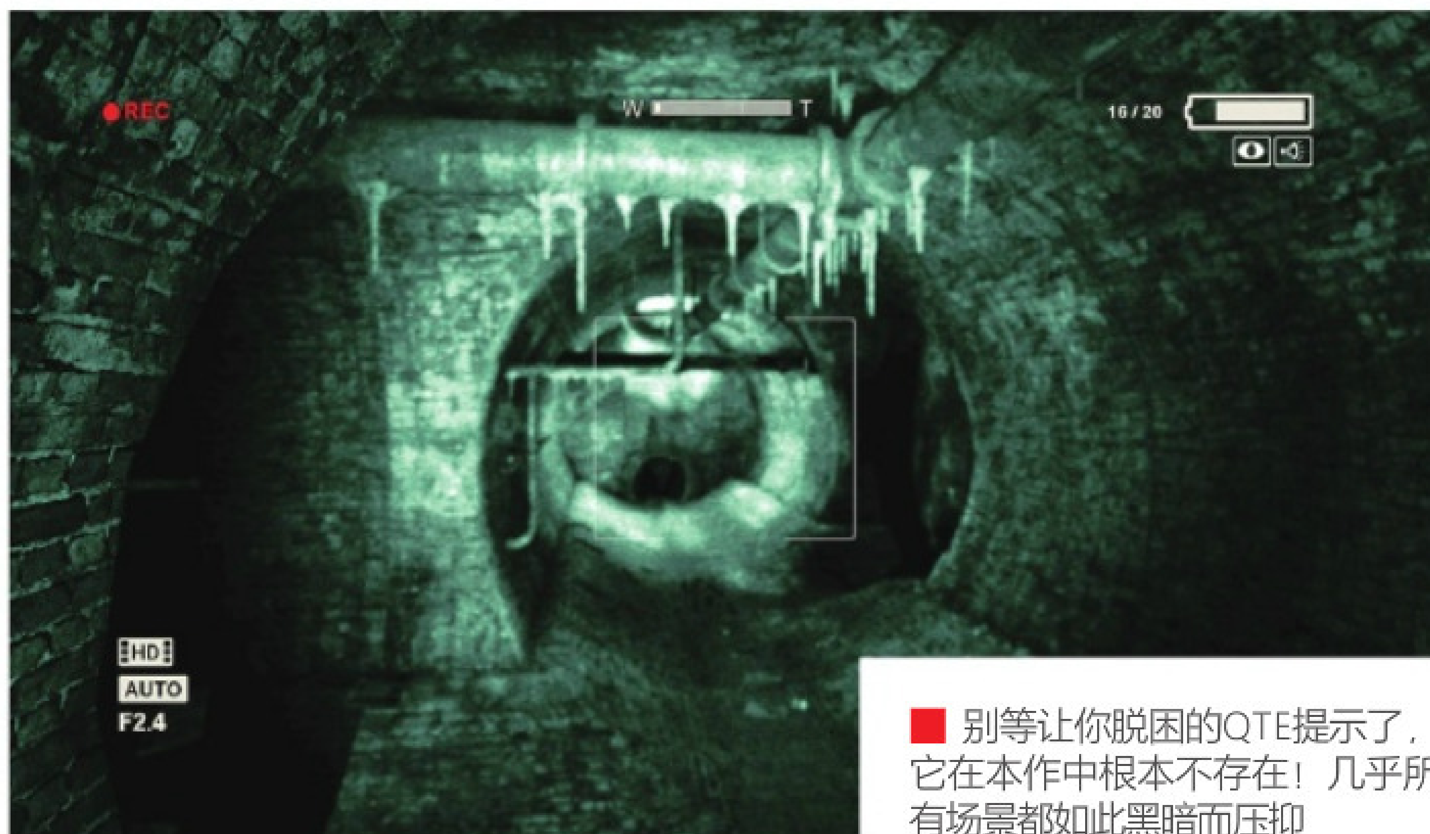
更加生动的动作，更加流畅的动画效果，更为丰富的卷轴背景，《传奇》在玩法上与前作《起源》相比并没有太大的区别。真正能体现本作创意的，在于游戏在“同乐”主题上的强化。在2P角色墨菲加入之后，游戏的合作乐趣得到了完美的体现。这位雷曼的小伙伴不仅是合格的帮手，某些特定任务还会让玩家感受到“无墨菲不能行”的重要性。比如在一个关卡中，雷曼被睡魔变成了一只毫无攻击能力的鸭子，被埋入了巨大的魔法蛋糕中。大胃王墨菲可以为雷曼吃出一条通道来，但这块具有“自愈”能力的蛋糕很快又能给长回来，因此墨菲需要避开沿途的障碍物，避免浪费时间，将雷曼带进死胡同。P

鬼屋持久战

■Outlast■AVG■Red Barrels■Red Barrels■PC/PS4■2013.9.4■江苏 防弹手柄

2007年，由西班牙导演Jaume Balagueró执导的小成本电影《死亡录像》（Rec）是恐怖片爱好者津津乐道的一部作品，即将问世的这部恐怖冒险游戏，正是在本片启发下讲述的一出“鬼屋持久战”。

同样是扛着摄像机夺路而逃，本作给予玩家们的压力比电影中还要大。首先，主角是个跑到废弃疯人院中去拍独家新闻的记者，而不是电影中一群还算是有点战斗力的消防队员，从头到尾你都不能获得任何武器，更不能攻击盘踞在这里的精神病人变异体。其次，游戏中一大半的场景都笼罩在伸手不见五指的黑暗中，想要通过这些区域，同时与怪物们周旋，就必须要打开摄像机的红外夜拍模式，摄像机就相当于主角的眼睛。最后，在这部标题的本意就是“持久性”的游戏中，你时刻都会受到电池续航时间的困扰。一旦机器的电量耗尽，而你尚未找到新的电池，那么在黑暗的场景中是绝对转悠不出去的！



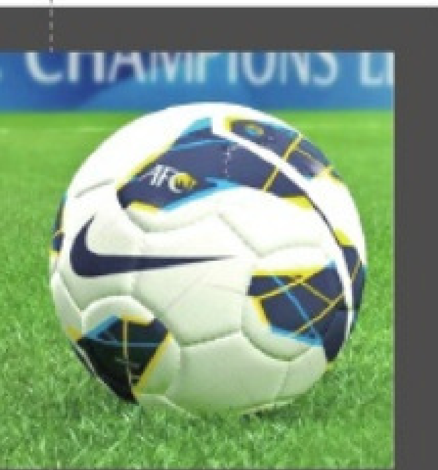
■ 别等让你脱困的QTE提示了，它在本作中根本不存在！几乎所有场景都如此黑暗而压抑

■精神病院里的“原住民”们既是你的敌人，也是惨遭迫害与折磨的受害者——似乎有着一个比“竖锯”还要变态的家伙在幕后操控着一切

《鬼屋持久战》就是这样一部让人揪心与纠结的游戏：不开DV，你看不清环境与怪物的位置，打开DV，怪物们会通过机器的工作噪音和指示灯找到你的位置；想少惹麻烦，就不应该去黑暗的地方；可不去黑暗的地方，你就甭想找到遗弃在各个病区角落中的电池…… P

职业进化足球2014

■Pro Evolution Soccer 2014■SPT■Winning Eleven Productions■KONAMI■3DS/PC/PS3/PSP/X360■2013.9.24■北京 MerlinPinkst



■ PES2014将加入更多的球队、联赛授权和球场，除确定加入亚冠赛事和比赛用球外，中超联赛也可能在PES系列中首度登场。球场方面，广州恒大队的主场天河体育场也被本作收录

采用全新引擎制作的足球游戏《职业进化足球2014》的发售日已经公布了——9月24日！史上第一次和《FIFA 14》的发售日重叠，看起来是要认认真真打一次擂台的架势。而K社的宣传语更是一如既往地语出惊人，E3期间开发组甚至喊出了“自系列诞生以来最全面的一次提高”这样的口号。目前来看这些提高首先还是体现在最直观的画面上。

游戏采用Fox引擎的升级版本Fluidity进行制作，从最近发布的预告片和实机演示看，在本世代下就实现了球场观众的3D化，此外球员的模型也更加细致，对比之前PES系列的表现，令人好奇是如何在本世代做到这一点的。另外值得注意的是，KONAMI还宣布与著名的Havok引擎合作，采用先进的物理引擎模拟真实球场变化，每个球员的动作表情、足球的运行、衣服面料的质感等都会有显著的提升。

本作定于8月份推出主机版的试玩版，到本文截稿时止还没有PC试玩版的消息公布，而且据说连PC正式版的发售日也可能推迟，看来开发组为了赶工只能先照顾有限的几个平台了。

相比画面，令人失望的是游戏界面的美术没有太大进步，仍旧在过去几代的基础上稍做变化，远没有FIFA系列看起来那么舒服。

■ 时隔数年后赛前的入场仪式终于有所变化，变得更像电视转播效果，预示着新世代PES游戏的来临



终极街头霸王IV

■Ultra Street Fighter IV■FTG■CAPCOM■CAPCOM■PC/PS3/X360■2014■吉林 罗萨



■ Elena是CAPCOM非常重视的角色，在2D的世界里，曾经赋予她最多的动作帧数



■ 波涛汹涌之后隐藏的真相往往令人吃惊，毒药姐姐的真实性别让人大吃一惊

CAPCOM著名的“街头霸王”系列历来就有无限资料片的传统，《街头霸王Ⅳ》看起来也不能例外，上一款加强版《超级街头霸王Ⅳ》发行至今已经3年时间，CAPCOM竟然还耐不住寂寞，预备在明年的第一季度推出新的加强版《终极街头霸王Ⅳ》。这些类似DLC的新版补强内容的推出永远也都有一个老套路，那就是平衡性重新调整、舞台追加、模式追加和人物追加。

这其中最吸引人的当然还是人物的追加，因为不同的人物将会带来全新的操控体验，也会将对战乐趣几何倍数地放大，而拜CAPCOM丰富的产品线支持，角色这玩意从来就不缺。本次进入Ultra世界的将会有5名“新”角色。在这5名新追加角色中，有3名都来自经典动作游戏《快打旋风》，他们分别是偏重力量型攻击的猛男Hugo、在速度上颇有优势的人妖Poison和一向以刁钻狠毒闻名的上校Rolento，而另外两名角色中，其中一位是在《街头霸王 Ⅲ——三度冲击》中有过登场的肯尼亚妹子Elena，玩家可以在游戏中继续领略到她有若舞蹈般的炫丽腿击攻击。

《终极街头霸王Ⅳ》中的最后一名登场角色CAPCOM至今还没有公布，许多玩家都期待着自己心仪的角色能够登场。其实如果最终公开的结果超出了自己的预料也没有关系，以CAPCOM的节操来推测，Ultra似乎也未必是本作的终点，未来没准还有更多人物会出现在“街霸4”的大家族中呢！

出击飞龙

■Strider■ACT■Double Helix Games■CAPCOM■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2014■吉林 罗萨

CAPCOM炒冷饭的功夫在业内自称第二，绝对没有厂商敢说自己能排第一。近来C社频频发行和宣布复刻重制，只是冷饭的水准良莠不齐。有的冷饭能够回锅辅以新佐料，让人心甘情愿掏钱买单，比如说《希魔复活》；有的冷饭则是微波炉一热就重新端上来，比如说《龙与地下城——秘影历代记》。不过CAPCOM在圣地亚哥国际动漫展上公布的《出击飞龙》重制版让玩家松了一口气，因为这次的冷饭无疑属于良心炒制，值得购买。

作为20多年前FC上的名作，《出击飞龙》的优秀手感依旧令不少老玩家感到怀念。在一个西方战士大破苏俄野心的恶俗世界观下，CAPCOM把一款动作游戏的流畅性打造到了极致。在激情而又富有节奏感的音乐推助下，玩家会选择不停地向前进击，主角的劲装造型和凌厉的刀光是一大特色，武器出击的手感和主角翻身跳跃的流畅动作更是其他游戏所不能及。CAPCOM早就计划复活《出击飞龙》，但随着GRIN工作室的倒闭而没了下文，重新公布的游戏由《杀手本能》的制作组开发，动漫展期间还带来了游戏实际画面。重制版是一款标准的2.5D视角横版动作游戏，继承了原作的光荣传统，又符合当今平台动作游戏的流行趋势。



■ 本作历经磨难仍然继续开发，倒也显示出CAPCOM对它的看重

■翻看过去的历史，《出击飞龙》虽然粗糙，但依旧能代表一个时代的回忆。飞龙这个角色的设定绝对符合“酷”的定义，他是CAPCOM最成功的人设代表之一，虽然飞龙的本传作品并不算多，却没少在其他游戏中串门……

暗影武士

■Shadow Warrior■FPS■Flying Wild Hog■Devolver Digital■PC/PS4/XOne■2013■吉林 罗萨

同《出击飞龙》一样，《暗影武士》也是一款老游戏的复刻版。原作诞生于FPS游戏的第一个黄金十年，由《毁灭公爵3D》的开发商3D Realms制作。当时的FPS世界被Doom Like统治，但《暗影武士》的设定和可玩性都有所不同，它不是让你端着长枪短炮到处乱喷，而是将舞台设定在东方世界，让各种冷兵器有了登场机会，大大丰富了游戏玩法，发展出一大批肉搏流战士。

全新的《暗影武士》在今年5月公布了一段CG预告片，效果极为出色，游戏的实际画面其实也在水准之上，只是相对于年末登陆次世代平台这样的定位，只能说效果略好于本世代而已。游戏完全按照3D大型FPS游戏标准复刻，主视角下有很强的代入感，游戏的卖点也并不在画面上，而是各种武器带来的操控感受，特别是大量冷兵器的使用。制作方也表示会将冷兵器元素发扬广大，想象一下在第一人称之下挥舞着武士刀力斩对手，还是十分带感的。这个复刻版据说还将添加更多剧情元素以及加入时下流行的全新的巨型Boss战等，新老玩家应该都能从中找到属于自己的乐趣。

《暗影武士》的高清版将会在年末登场，不久前，发行方已经在Steam上免费发布了游戏原作来供玩家们共同怀念和“瞻仰”。



■ 第一人称下的冷兵器操作要假以时日来锻炼距离感，玩过“上古卷轴”和《死亡岛》的都深有体会

■如果参与制作《极度恐慌》的员工确实流入了MachineGames制作组的话，那倒是件好事——我们都知道《极度恐慌》的射击体验可是劲道十足的

■《新秩序》带来新的剧情、新的思路，这款游戏的成败将直接决定"德军总部"系列今后的命运

德军总部新秩序

■Wolfenstein: The New Order■FPS■MachineGames■Bethesda Softworks■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2013■辽宁 Nemo



■游戏的美工风格独特，浓重的金属工业化味道让玩家过目不忘，这其实也是Starbreeze的擅长之处

约翰·卡马克当年靠《德军总部3D》奠定了FPS的标准，但"德军总部"系列在21世纪的续作都不是id Software开发的，2001年的《重返德军总部》由Gray Matter代工，掀起了二战FPS的热潮，不过比起《荣誉勋章》和《使命召唤》，游戏本身设计太过保守，纪念意义远大于实际。2009年的新《德军总部》外包给Raven Software，加入了黑魔法等奇幻元素，创新是有了，玩家却并不认可这种发展方向，游戏本身的画面和关卡也存在问题，销量和评价都不尽如人意。此后id被ZeniMax Media收购，推出了《狂怒》，目前在主攻《毁灭战士4》，于是系列新作被托付给了MachineGames。

虽然《新秩序》又和id无缘，可是MachineGames的实力绝对不容小视。这群瑞典人曾是Starbreeze Studios的骨干，完成了《星际传奇——逃离屠夫湾》这样不论画面还是创意都超过了《毁灭战士3》的代表作，技术实力甚至凌驾于id之上——就连卡马克都承认，瑞典人对id Tech 5的运用比自己更娴熟。MachineGames的"德军总部"新作对剧情和玩法进行了大刀阔斧的改革，你对系列之前的作品喜欢也好，讨厌也罢，都无所谓了，《新秩序》与之前的系列并没有多少联系，这是一部大换血的作品。

> 纳粹德国成为二战的赢家，占领了整个欧洲，他们的科技持续发展

游戏的主角依然是B·J·布拉茨科维奇，二战末期，他在欧洲执行一项秘密任务，因行动失败而受伤的他失去了记忆，连生活都不能自理，被送入一家疯人院，在里面呆了十几年。在此期间，纳粹德国成为二战的赢家，占领了整个欧洲，他们的科技持续发展，实力越发强大。十几年后，德国人终于找到了收留BJ的疯人院，纳粹对精神病人没有同情心，率队的长官下令杀掉所有病患，目睹这一惨剧的BJ终于恢复了神志，想起了自己的身份，在一名护士的帮助下他逃出了疯人院。

迎接他的是一个完全陌生的世界。BJ记忆中的一切如今都已面目全非，但他依然记得自己的使命——



■从几千个像素描绘的主角肖像到无数多边形组成的模型，20年来的图像技术变化就是如此之大



■ 制作组擅长营造电影感，游戏将很多笔墨放在剧情上，试图让玩家体会到这个虚构世界观的魅力

■ 很多看似科幻的敌人在《德军总部3D》中就出现过，这个系列一直以来追求的就不是严肃的感觉





■ 被占领的伦敦，整个城市按照纳粹的审美重新改造了一遍

■ 除了那些常规的火药武器，激光、等离子等先进的能量枪械也能助玩家一臂之力





■ 德国人可能会识破你的身份，如何应对就要看玩家的想法了



■ 该潜入时就潜入，该血拼时就血拼，这也是《星际传奇》的风格

> “军事基地不再是游戏的全部，如何在光天化日之下突破纳粹的层层封锁是游戏的主题之一

消灭纳粹。实际上，帮助BJ逃出疯人院的那名护士也并不简单，她本身就是游击队的成员。尽管纳粹占领了整个欧洲，但各地的游击组织依然在坚持抵抗，王牌特工BJ的加入对于他们无疑是个好消息。主角将在同伴的帮助和掩护下穿越德国人戒备森严的防线，对纳粹的各大关键设施发动攻击。

本作剧情发生在60年代，并不算是二战题材的FPS，但如果你看过去年的科幻喜剧片《钢铁苍穹》就不难理解本作的美术风格。在《新秩序》中，德国成为了第一个登上月球的国家，并在那里建立了永久性基地，他们的科技异常发达，装备有大批能量武器、动力装甲和无人战斗机器。当然，敌人的部分好东西也能为主角所用。

由于德军占领欧洲，第三帝国按照自己的审美对这片大陆进行了改造，各大城市的样子与现实中大相径庭，大本钟、埃菲尔铁塔等标志性建筑都换上了新的造型。20年前的《德军总部3D》跟《魂斗罗》没什么本质区别，BJ只要把地下城一样复杂的基地探索个遍，顺便杀光所有鬼子就能过关。《新秩序》的关卡和剧情要复杂得多，军事基地不再是游戏的全部，如何在光天化日之下突破纳粹的层层封锁是游戏的主题之一。

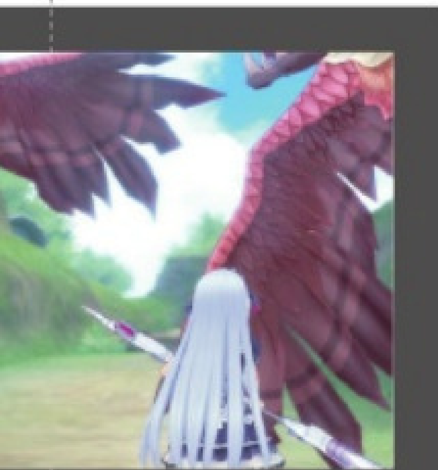
目前已公布的关卡位于伦敦，当然，是虚构故事中被纳粹占领的伦敦。BJ试图进入一座设施，为此他必须骗过看门的盖世太保，但这位年事已高的女纳粹也不是个省油的灯，她会运用各种心理战术对主角进行排查，玩家需要在对话树中做出选择，玩过《星际传奇》的人对这种设计应该不会陌生（开发者还希望通过这种方式炫耀一下游戏的表情技术）。不论你做出什么选择游戏其实都不会卡关，但相应的剧情和打法可能会有所不同，这就是自由度——一些对话只是虚晃一枪，用于提升紧张度，另一些选择则会对流程产生实质性的影响。P



■ 机械猎犬的原画，虽然游戏设定在60年代，但纳粹的某些技术比今天的人类更先进

精灵剑客F

■Fairy Fencer F■RPG■Compile Heart■Compile Heart■PS3■2013.9.19■湖北 SUNNY


■ 除了剑客的攻击力和防御力等传统能力可以提高之外，攻击的连击次数和射程也可以进行强化，最高可以强化10阶

本作原名《GALAPAGOS RPG》，是《神次元游戏——海王星V》的开发团队倾力打造的新作，开发组内可谓人才济济，由知名艺术家天野喜孝担任游戏的画师，王牌作曲家植松伸夫负责该游戏的音乐，剧情将由井上敏树编写。

本作故事背景设定在一个黑暗的时代，在一场邪神和女神的战争中，势均力敌的双方用自己以及武器中妖圣的强大力量将对方封印，消失在未知的世界之中。若干年后，女神和邪神留下的武器被称作“精灵”，而使用它们的战士被称作“剑客”。传闻精灵有着强大的力量，收集精灵后能够实现剑客们的愿望，因此剑客们陷入你争我夺之中。故事的主角是因为机缘而成为剑客的青年凡戈，他救下了被袭击的少女剑客提亚。在这次相遇之后，凡戈被卷入了邪神和女神的战争之中。

本作中通过获得各种精灵的能力能够让剑客变得更强。每个角色都能学习各自固有的强力必杀技，玩家可以合理利用必杀技将敌人一网打尽，或将其作为战胜Boss的撒手锏。随着角色等级上升，玩家并不会直接学习到各种魔法或能力，而是还需要消费武器点数WP、通过强化武器获得魔法、数值提升、必杀技、能力和组合攻击等。



■ 凡戈与提亚并肩作战。凡戈性格直率，有时说话很直，比较伤人

英雄传说闪之轨迹

■英雄伝説 閃の軌跡■RPG■Falcom■Falcom■PS3/PSV■2013.9.26■湖北 SUNNY


■ 最新情报确认，帝国解放战线将会出现在本作中。这是一个遍布帝国全境的恐怖集团，口号是“让帝国重现应有的姿态”。他们拥有漆黑涂装的飞行船和机械人偶兵器，以独特的联络机制展开行动

这款“英雄传说”的新作以“空之轨迹”中的泽姆利亚大陆及同时代的帝国为舞台，副标题意指主角用剑光斩开黑暗，前作中提到的帝国中会发生的大型战争将会在本作中实现。本作的故事背景极为庞大，预计将有70名角色登场，各角色可以通过升级等来习得固有技“Craft”。

与“空之轨迹”系列中相同，本作的战斗也是传统型AT（Action Time）形式的。战斗时，玩家可以看到屏幕左侧显示的AT条，我方角色和敌人会根据排列的顺序展开行动。AT条中会带有各种奖励，行动时轮到的角色会获得类似“恢复HP”或“暴击”等效果。附加奖励效果不分敌我，灵活关注AT点数会使战局对己方更加有利。此外，本作新增“战术Link”功能，使用新的战术导力器“ARCUS”与同伴之间产生共鸣，可发动强力的连携攻击，增加速度感和爽快感，使战斗场面变得更有魄力。敌人虚弱的瞬间就是发动Link攻击的最佳时机，可将追击、连击等各种衍生攻击加入到战术Link中去，与同伴一起歼灭敌人。结成Link的角色之间也会发生“基本能力强化”“为搭档庇护”等对战斗有利的效果。


■ AT条会显示我方角色和敌人的排列顺序和可以获得的奖励效果

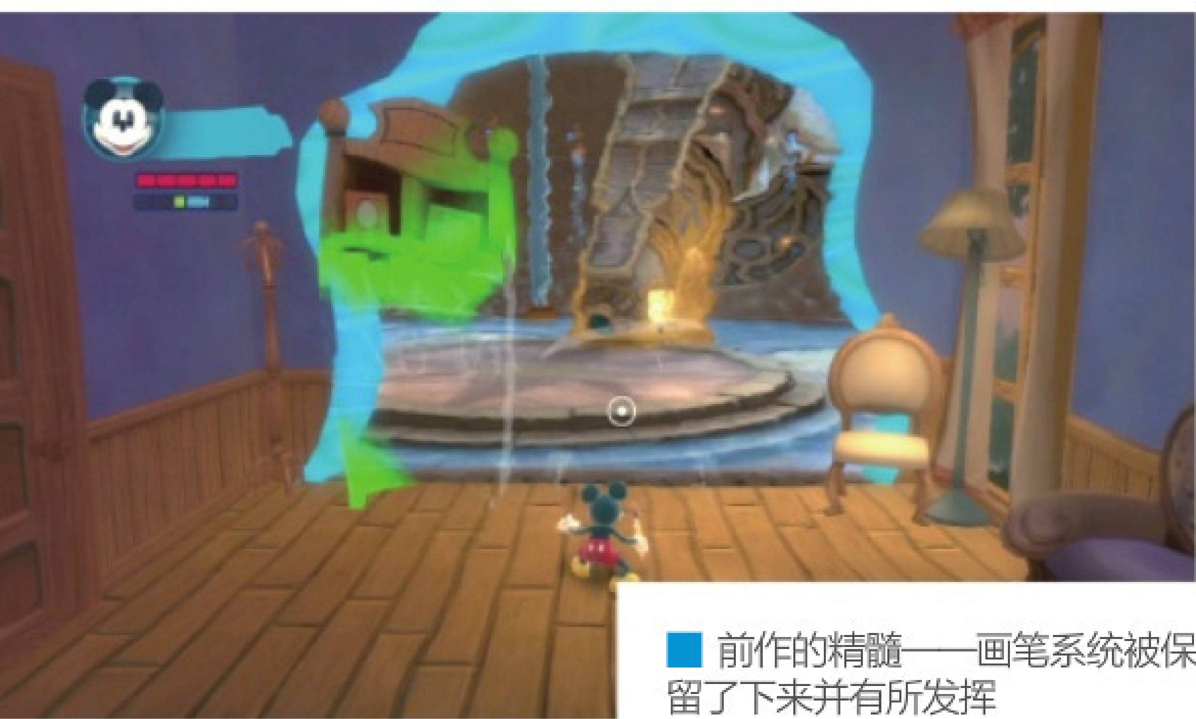

■ PS3版画面效果有所提高，继承了系列一如既往的清新幻想风

史诗米奇2双重力量

■Epic Mickey 2:The Power of Two■ACT■Junction Point Studios■Warner Bros. Entertainment■PSV/Wii U■2013.9.26■湖北 SUNNY



■ 米奇与奥斯华的新冒险如今为PSV和Wii U平台进行了重新制作



■ 前作的精髓——画笔系统被保留了下来并有所发挥

Wii平台独占的《史诗米奇》于2010年发售，以别具一格的幽暗风给玩家留下了深刻的印象，尤其是那些穿插其中的经典米奇动画桥段，更是唤起了大家对过往的回忆。游戏二代在去年同时登陆PS3、Wii和Xbox 360三大游戏平台，如今又根据Wii U的特点进行了移植制作。

在前作中，米奇由于不小心打翻了描绘世界的颜料桶导致世界崩溃，然后米奇用神奇的画笔力挽狂澜，堪称“神笔马良”。在续集的故事中，米奇将回到“荒废国度”（Wasteland）与幸运兔奥斯华展开新一轮探险。奥斯华拥有两项重要的技能，首先他的双耳可以高速旋转成为螺旋桨，像直升机一样飞行；其次，他特有的道具遥控器可以发出电力，这能有效对抗一些机械怪物并能解开那些画笔不能解开的谜题。上一作的画笔系统保留了下来，蓝色和绿色的颜料分别具有显现之力与消除之力。画出道路和门口，消除挡道的墙壁和敌人，一切都能靠神奇的画笔实现。画笔不仅能恢复破坏的世界，帮助米奇通过特定的场景，还会在战斗中派上大用场。

新加入双人合作模式。在游戏进行的过程中，2P玩家可以随时加入，此时游戏会变成分屏的模式，玩家可以与家人和朋友享受其乐融融的冒险。加入的玩家将扮演幸运兔奥斯华，运用多种手段协助米奇战胜难关。不少关卡需要协同二人的特殊力量才能通过，这正是“双重力量”的真正含义。P

无双大蛇2终极版

■無雙OROCHI 2 Ultimate■ACT■Koei Tecmo■Koei Tecmo■PS3/PSV■2013.9.26■湖北 SUNNY

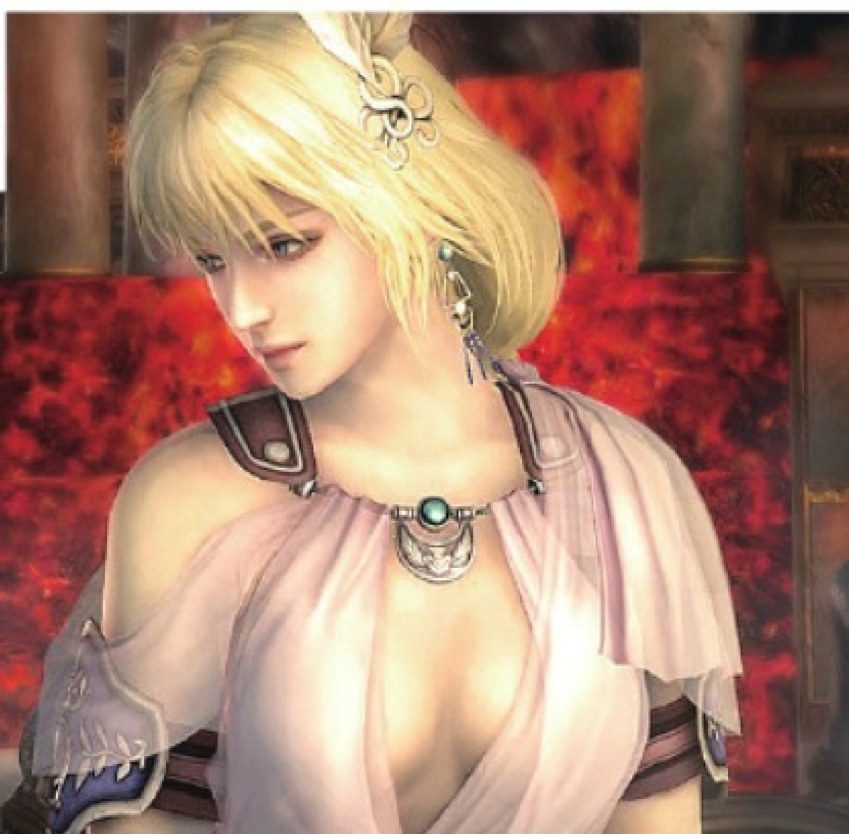
■ 来自格斗游戏《死或生》的霞确定参战，她的武器是雾月刀



继《无双大蛇2》推出Wii U的“加强版”之后，又将推出PS3和PSV双平台的“终极版”，本作将在PS3、Xbox 360版《无双大蛇2》的基础上增加新的剧情，并将包含PSP版和Wii U版的新要素和角色，新增角色“玉藻前”“徐庶”“霞”和“应龙”。来自NBGI旗下“灵魂能力”系列的索菲蒂亚·亚历山大将会作为嘉宾角色参战本作，而变为机械人之前的哪吒也将手持火尖枪参战（机械形态哪吒也会出现）。这两位将由《十二国记》的人气插画师山田章博绘画全新人设，更加能融入《无双大蛇》的世界。

■ 来自“灵魂能力”系列的索菲蒂亚在一次战斗之后返家的途中乱入异次元





本作将收录众多的支线任务，并追加以往没有讲到的故事，如关于讨伐妖蛇后的“后日谈”，以及远吕智诞生秘密的“前日谈”，为玩家揭开这个连接不同时代国家的异世界的奥秘。

新技能“空中战斗”是对应各角色的攻击类型技能的空中版本，当无双量达到一定程度时可以在空中发动这招攻击敌人，不同角色的空中技能也将不同。在《无双大蛇2》中受到好评的“无双战场”将在本作以自由度更高的“真·无双战场”模式登场。无双战场模式下，武将更换的消耗将变为零。

最后，玩家可通过PSN继承无印版《无双大蛇2》的存档。P

本月头条

动视暴雪从维旺迪回购股权成为独立公司

动视暴雪宣布从维旺迪（Vivendi）集团回购公司将近82亿美元的股份，从9月份起将成为独立公司。这次收购中，动视暴雪公司出资58.3亿美元从维旺迪购回约4.3亿股，另外动视暴雪总裁Bobby Kotick和副主席Brian Kelly领导的ASAS II LP投资集团以23.4亿美元购买1.72亿股，收购后持有动视暴雪24.9%的股份，其中两人个人出资1亿美元。

头条看点：由于腾讯也是该投资集团成员，此次回购后将持有动视暴雪约6%的股份。维旺迪原本持有动视暴雪61%的股份，交易完成后仍持有12%，但对公司不再有控制权。

■ ChinaJoy：“虫群”集结为“星际2”庆生



CJ期间IEM8的《虫群之心》激战正在上演，漂亮的毒爆虫妹子为“星际2”准备的大礼——毒爆虫蛋糕，真是相煎何太急啊！

7月27日，正值《星际争霸Ⅱ——自由之翼》发布3周年之际，ChinaJoy现场的NEOTV论坛“星际2”水友自发集结，上演了“虫群突袭CJ”为“星际2”的3周年庆生的一幕。暴雪和网易此次深度参与CJ，期间不仅展出旗下的游戏，还派出高层出席了高峰论坛等CJ期间的各项活动。

■ 暴雪网上商店出售《魔兽世界》幻化装备

继坐骑和宠物之后，暴雪网上商店又增加了一种新的商品——幻化装备。这次加入的有永冬之冠、炎魔的珠宝以及饥饿黑暗兜帽3种造型特别、没有属性、仅供幻化使用的头盔，每件头盔美/欧/国服售价分别为15美元/12欧元/90战网点数。据报道，未来网上商店还会加入两种类似于集换式卡牌玩具的道具——跷跷板和钢铁马桩。

■《魔兽世界》5.4补丁测试游戏内置商店

暴雪娱乐已经计划在《魔兽世界》中加入游戏内置商店，在游戏中就可以完成暴雪网上商店的交易，方便玩家购买坐骑、宠物、幻化装备等。测试期内，可能会在亚洲地区先行测试出售两种特殊的物品，包括经验值获取速度提高100%的Buff物品和次级幸运护符。前者是为了方便玩家练小号，后者是方便一些玩家在没有时间刷次级幸运护符时仍能跟上大家的进度。设计师表示，强化道具和增强玩家属性的道具永远也不会出现在商城中。

暴雪焦点

独立的暴雪

暴雪从维旺迪购回股份，终于重新成为独立公司，相信这是所有暴雪玩家都非常关心的事情，同时也让人感到好奇，未来的暴雪会朝什么方向发展呢？作为独立公司的暴雪会变得更加现实和功利吗？

近期暴雪在《魔兽世界》中的一些举措不免惹人联想，比如暴雪多次强调艺术设计的资源很宝贵，有些玩家觉得5.4测试版本的T16套装的造型很让人失望，然后暴雪就出了3款造型非常特别的幻化头盔放到网上商店里出售。玩家们更强烈地意识到，自从有了网上商店以后，造型最酷最特别的坐骑和宠物都是为网上商店准备的。另外，暴雪的设计师曾经批评过网游中的微交易，他们说《魔兽世界》选择了月费模式就要保证玩家在游戏中都能公平竞争，后来又说网上商店出售的只限于坐骑宠物这些纯炫耀、无任何实际作用的物品，可是现在就准备出售100%经验值道具和次级幸运护符了，这比坐骑宠物更进了一步（当然这些物品只限于亚洲地区，国内玩家早就习惯了，设计者也保证绝对不会出售提高属性的装备）。

从另一方面想，维旺迪多年欠债，当年暴雪推出《魔兽世界》赚大钱之前就试图将其出售，或许没了这个老想卖孩子的亲爹，暴雪会更像以前那个坚持游戏品质的暴雪。

其实，现今的各种揣测和下结论都为时尚早。一来，《魔兽世界》的这些运营上的变化可能早就在计划里；二来，暴雪目前的产品线已经处于守成的态势，《炉石传说》《暴雪全明星》等新一代产品表现如何还未见分晓，现在来推测暴雪回购股份后的前进路线也许太过简单了，或许在年末的暴雪嘉年华上我们能找到初步的答案。P



造型独特的永冬之冠

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《魔兽世界》近期讯息汇总

■福建 Coldwind

本刊截稿前的消息是，5.4补丁定于8月底9月初上线。下面是笔者整理的一些暴雪近期通过各种交流途径透露的关于《魔兽世界》比较有趣的讯息：

1.下个资料片中很可能会进行已讨论很久的物品等级压缩，设计师会确保玩家单刷旧副本的能力不受影响，必要时可在玩家进入旧副本时Buff他们的属性。

2.设计师考虑过添加一种专门给其他玩家提供Buff的新职业类型，不过这对游戏会有极大的影响，实现的可能性非常低。

3.Defense of the Alehouse战场并没有一个明确的上线时间计划。

4.没有在《魔兽世界》中植入《炉石传说》的计划，测试版本客户端中加入《炉石传说》的棋盘只是NPC玩的模型，供展示用。

5.5.4补丁是《熊猫人之谜》最后一个主要内容补丁，之后只会有修复Bug和调整平衡性的小补丁，然后就是照惯例的新资料片上线前的6.0“前夕”补丁。

6.5.4补丁中是《熊猫人之谜》剧情的结束，玩家击败了加尔鲁什，为部落新酋长的产生做好了铺垫，但现在还无从得知谁是新的酋长。

7.今年的暴雪嘉年华上很可能会公布新资料片的信息。

8.5.4补丁中传说级任务线奖励的头部多彩宝石可以用于新装备，染煞宝石以及跟武器镶孔的道具则无法用于新装备。

9.设计师们在计划《魔兽世界》10周年庆典的事件。

10.设计团队在作出调整时考虑更加长远了，不光是下一个资料片，还要考虑到再下一个资料片。

11.之前，由于各职业法术/技能的数量不断增加，《熊猫人之谜》里已经试着进行精简，未来的资料片中还会更用力地尝试精简。

12.大家都喜欢新的法术效果，但也要考虑到首领战中已经有过多的视觉效果，所以首领和玩家不那么经常使用的法术会更可能获得很特别的效果，而不是在技能循环中使用到的法术。

13.有些练级区域需要更强的NPC守卫，比如诅咒之地的黑暗之门周围。

14.增加一个新的职业需要非常慎重，不过将来还是有可能会添加一个新的英雄职业。

15.武僧并未作为英雄职业加入，因为迷踪岛的低等级剧情很适合他们，不过由于必须从1级练起的关系，武僧的人口总数偏低。

16.《魔兽世界》不太可能转为免费游戏，暴雪对目前的收费模式很满意。即使他们想要转为基于微交易的类型，依托于现在的游戏模式也是不可能的。

17.设计师希望大家能够更快练到满级好跟朋友一起游戏，所以测试在网上商店出售提高经验值的道具和其它类似的东西。

18.如果玩家已经进行到传说级任务线的最新步骤，5.4开始后不久就可以取得传说级披风，而不是要打上很多周的围攻奥格瑞玛才能取得，因为设计师希望玩家可以在开荒中用上这些披风。过去的传说级奖励需要很长时间才能取得，你在为下一级团队副本做准备的时候这样并没有什么问题，但5.4是资料片最后的副本，下一级副本要出现在下一个资料片中了，如果还是这样的话玩家就会觉得它们没什么意思——主要用于“伐木”阶段，然后新资料片一出就换掉了。

19.PTR主要作用不是让玩家发现Bug，暴雪的测试团队已经可以找到几乎所有Bug，测试服更多是获得玩家的反馈意见。

20.设计师还未决定会不会有PvP第15赛季。5.4测试版本已经加入了第15赛季相关的成就和奖励等，但要看5.4补丁的第14赛季进行情况而定。

21.5人本早晚也会使用随机团队的个人掉落系统。

22.在5.4版本中锦绣谷会被破坏，但天空碎片和阿拉尼不会受到影响。



试炼场是一个长远的设计，未来资料片可以更改主题风格后继续使用



5.4测试补丁中加入的《炉石传说》棋盘引起了玩家的猜测，在游戏中玩休闲游戏其实是个不错的主意



暴雪觉得玩家从5.0起一直投入时间精力进行传说级任务线，没必要在5.4中增加更多要刷的游戏内容



目前首领战的法术效果就已经过多了，有玩家要求加入不显示其他玩家法术效果的设置

本月头条

育碧软件公布本财年第一季度销售数字


《刺客信条Ⅳ——黑旗》仍将是本财年的主要赢利点之一

育碧软件日前发布了截止于2013年6月30日的财年销售数字。财年第一季度的销售额达到7600万欧元，与去年同期因发布《汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士》而获得的1.31亿欧元销售额相比，下降了42.2%。第一季度的表现主要归功于《孤岛惊魂3》《刺客信条Ⅲ》《舞力全开4》《摇滚史密斯》以及《雷曼——起源》等游戏的稳定销售，数字平台销售保持良好势头，《孤岛惊魂3——血龙》和《狂野西部——神枪手》使数字平台销售额增长了27%，达到3400万欧元。展望第二季度，重点游戏是《汤姆·克兰西的细胞分裂——黑名单》以及《雷曼——传奇》，预计第二季度销售额可达约2亿欧元，比去年同期增长约35%。2013～2014全年新发游戏方面，《法外之徒》（The Crew）已经确认在本财年发布，育碧仍维持在之前公布的2013～2014年度的全年目标，即实现销售额14.2～14.5亿欧元。育碧的首席执行官Yves Guillemot对E3期间公布的新作表示满意，他认为育碧多年来在开放世界游戏与在线社交游戏上的创新终将结出硕果。

头条看点：2013年前5个月，育碧软件是美国第四大独立游戏发行商，拥有6.7%的市场份额；2013年前6个月，育碧是欧洲第三大独立游戏发行商，拥有8.8%的市场份额。

■ 育碧软件热推《犯罪现场调查——迈阿密热浪》



现在可以在iPad、iPhone以及iPod上进行游戏

育碧软件日前在移动平台推出了《犯罪现场调查——迈阿密热浪》（CSI: Miami Heat Wave），现在广大推理谜们可以随时随地侦破案件。这款游戏是育碧首款在iOS系统和Facebook上跨平台运营的免费游戏。游戏根据美剧《犯罪现场调查——迈阿密》改编，玩家将加入Horatio Caine带领的团队，和游戏角色们去勘探案件现场、审问犯人、分析证物，去探索案件背后的真相。

■《刺客信条Ⅳ——黑旗》公布更多细节

“刺客信条”系列最新作《刺客信条Ⅳ——黑旗》日前井喷式地公布了许多新细节，除继续爆料多人模式的职业和玩法外，育碧软件还透露了本作的规模，其中单人战役主线任务的时长会达到15～20个小时，全部支线和收集任务通关则需要大约80个小时；索尼平台以Aveline为主角的PS独占任务一共有3个，任务中的Aveline会比首次登场时显得苍老一些，鉴于本作故事发生在3代之前，可见Aveline任务与本作的主线基本上没有联系。

育碧焦点

下一个刺客

育碧近期公布了一系列展现《刺客信条Ⅳ——黑旗》现代部分剧情线的图片，场景风格和前几代不尽相同，展现了略显超现实的场景下的Abstergo Entertainment总部所在地的周边景观。Abstergo Entertainment是Abstergo Industries下属的一个娱乐事业分部，主要产品是在世界范围内销售类似家用游戏机版本的Animus系统。细心的玩家还在这些现代场景里发现了个彩蛋：在图片中的一张桌子上摆放着一个牛仔模样的模型，有人猜测，未来也许育碧会开发一款西部主题的“刺客信条”，毕竟“荒野大镖客”式的世界设定也广受欢迎。而如今“刺客信条”的世界观设定越来越复杂，涉及到的历史和地理元素也更加广阔。我们已经知道“刺客信条”的最新漫画的内容被设定在了印度，可见系列的编剧已经下定决心要全世界通吃——不是连中国刺客都出现在动画短片里了吗？还有什么不可能？

讽刺的是，现在对系列的决策者们来说，他们也许碰到了幸福的烦恼。世界历史上有那么多喜闻乐见的题材可以利用，但周边动漫的取材相对自由，相比之下一款千万级大作设定在何处确实要在患得患失中仔细斟酌的。猜测下一代“刺客信条”设定在哪里是玩家们很感兴趣的日常节目，而系列的编剧们是否已经有了明确和的确吸引人的规划呢？《黑旗》的开发总监Ashraf Ismail给出了肯定的答案。他说，的确有一个总体的故事线，而每代游戏都在这条总线里具有自己的位置。开发团队已经计划好了整个系列的结局在哪里到来和结局是什么。不过由于“刺客信条”将会每年推出一部，所以根据既有设定和玩家的意见，会在故事主线中留出伸缩的空间，随时演绎新的篇章，只不过它确实是有一个大结局的，至于结局是什么，只有时间能给我们答案了。

《黑旗》定于10月29日率先登陆PS3、Wii U和Xbox 360平台，PC、PS4和Xbox One版暂未公布发售日。P

多么熟悉的场景和文字……使用“虚幻”引擎完全3D化的场景美术细节丰富，代入感也非常好

闪回

Flashback ACT VectorCell Ubisoft PC/PSN/XBLA 2013 湖北 SUNNY

这款8月份已经在PSN和XBLA上线的平台动作游戏是1992年发售的科幻背景游戏《闪回》的同名重制版，虽然在国内并不为太多人所知，却是欧美老一代玩家们十分怀念的经典作品。此次育碧发行的重制版由原制作人Paul Cuisset带领他的工作室VectorCell进行开发，算是保证了原汁原味。旧版的《闪回》背景画面完全以人工手绘的方式呈现，过场动画则采用了初露锋芒的动态捕捉技术，本作曾多次被移植，横跨各大游戏主机及DOS系统。

在游戏的开始，玩家在Titan星球上的丛林中醒来，记忆完全丧失。主角在打开一个记忆球之后看到了自己的全息影像，这才得知自己名为Conrad B. Hart，是银河系调查局的一名特工。在他继续调查的过程中发现有一群变形成政府人员的邪恶异形正在策谋着摧毁地球的计划。他早就预想到可能不幸被异形抓住和被消除记忆，所以早有准备，将自己的记忆拷贝到记忆球中。现在，他需要在这个陌生的星球逃脱异形的追捕，最终找到传送门以回到母星，并揭穿异形们的真面目……

场景中有丰富的道具可以使用，而且有贴心的抛物线提示玩家正确的使用方式



游戏方式和初代《波斯王子》极为相似，玩家可操纵主角进行跳跃、攀爬、开机关、抓住建筑物边缘等动作，游戏中还具有丰富的冒险元素，在平台跳跃时你需要解开一个个谜题才能前行。在原版里，Conrad的跳跃水平和奔跑速度均按常人的标准来设计，在从高处落下时他也会像普通人一样死去，这在当时上并不多见。Conrad装备一支弹药无限的手枪和一副可吸收一定数量子弹的盾牌，此外还有一副可供替换的便携式盾牌，它能反射敌人射来的激光束，避免受到伤害。

重制版将用“虚幻”引擎完全3D化，画面自然不可同日而语，色彩鲜艳亮丽，动作真实流畅，再加上动感的电子乐，给人的临场感相当强烈。新版还加入了新的对话、人物、场景以及全程语音，武器可以蓄力以造成更大伤害，还可进行升级，而游戏难度则有所降低（原作的难度相当高）。

重制版在动作方式上则将原作精髓发挥到了极致，3D版的Conrad依旧是一个在攀爬方面有丰富经验的好手，给玩家创造了非常真实的攀岩体验。场景中可供使用的各种道具很多，比如场景中获取的一种红色果实可以作为炸弹使用，爆炸效果带有16位机的怀旧色彩，令人会心一笑。P

“在动作方式上则将原作精髓发挥到了极致，3D版的Conrad依旧是一个在攀爬方面有丰富经验的好手

本月头条

EA公布《龙世纪——审判者》详情

EA通过最新一期的《Game Informer》杂志正式公布了万众瞩目的RPG《龙世纪——审判者》（Dragon Age: Inqui-sition）的详细内容。本作相比去年9月最初公布时去掉了系列的编号，9月号的《Game Informer》杂志和其网络版上发布了游戏的宣传片和一些实机预览画面。本作讲述大灾变事件将瑟达斯大陆陷入混乱，教会和法师之间爆发了战争，真理追寻者和圣殿骑士不再受教会控制……本作拥有超越以往规模的世界和场景，支持自定义武器装备等，预计2014年登陆PC和次世代游戏平台。



《Game Informer》杂志的封面图案。久违了，巨龙！

头条看点：我们将在下期中旬刊带来本作的详细前瞻。

■《战地4》发布更多试玩视频



Battlelog有了很多改善的功能，会给玩家提供更紧密的社交体验

在E3之后和games-com游戏展会期间，EA的年度大作《战地4》发布了更多的试玩视频。试玩片段中火力威猛，展示了战士高空跳伞进入火力打击区、敌我双方武装快艇在水面交火以及坦克交火等演示片段，加上之前公布的人物刀战、建筑物坍塌以及攻打直升机等热血场景，力图在氛围营造上有所突破。《战地4》执行制作人Patrick Bach透露，《战地4》的多人模式会加入地图的昼夜循环系统，玩家夜晚作战需依赖导航，所以难度增加；此外加入可开关的动态天气系统，只要你愿意，在某国城市中可肆意创造大雨与雾霾，增添作战气氛。Patrick Bach还表示，《战地4》中不仅含有“动态天气”系统，还将加入“动态派系”（Dynamic Factions）系统，多人游戏中的玩家可自由选择参战国，并随时切换所属势力及对战双方。

■ EA Sports透露《FIFA 14》各版本差异

EA Sports 8月初在香港召开了《FIFA 14》记者通气会，会上EA Sports表示，游戏开发已经基本完成，目前正在进行Bug修补以及细节调整，如平衡性等，游戏中无球跑动的球员AI也进行了改进。本作次世代主机版和本世代主机版的主要差异在画面上，游戏玩法、系统等方面基本上相同（之前EA Sports曾表示，有些高级物理特性只有次世代版本才具有）。《FIFA 13》总共收录了30个联赛、500多家俱乐部和1.5万多名真实球员，《FIFA 14》将在此基础上收录更多的真实球员、俱乐部等数据，并有可能会在每周都进行游戏内数据更新。

艺电焦点

数据时代?

采用KONAMI最新的FOX引擎制作的足球游戏PES2014最近开始释放大量消息，这次制作组信心满满地表示，新引擎下的AI和系统会有相当大的改进。说实话，我们已经习惯了每年制作组的自吹自擂，最终成品的效果如何还需要时间去证明。

我们之所以对PES系列如此的玻璃心，全都是因为进入本世代主机以来这个系列相对的不思进取。除了系统上的各种小缺陷，制作组在游戏发售后的维护和运营上也投入不多。FIFA系列近年来已经依靠它的在线模式获利丰厚，而PES系列的网战则一直温温吞吞，没有大的进步。就连玩家对新游戏Bug的反馈，制作组的反应也慢半拍，至于授权球队、转会名单等老大难问题，更是有些无视玩家感受。在篮球等体育游戏已经基本实现数据实时同步的状态下，《FIFA 14》也传出了可能每周更新游戏内数据的消息，这意味着，足球游戏很快也会进入越来越写实和细微的拟真新时代，如果PES系列还是半年更新一次球员数据（转会名单的更新则更不及时），那么就算有再好的引擎和技术也无法赢得玩家的信任。

其实玩家未必真的需要每周都更新一次球员数据——可能刚练好的阵容打法更新后就要另找感觉了，玩家真正需要看到的是诚意和态度。只有你追我赶地不断竞争，足球游戏玩家才能得到这个时代最优秀的足球游戏体验。P



正在试玩《FIFA 14》的中国香港媒体和玩家，本次《FIFA 14》正式收录了中国香港联赛

■ 联赛开打前的两队进球情况，谁应该得到重点照顾一目了然

■ 阵容编辑界面，“足球经理”的既视感！

■ 贝尔居然还穿着热刺的球衣，真是太不够与时俱进了

■ “化学反应”界面如今变得更直观，你可以清楚地看到自己的配置对球队攻防体系带来的影响

FIFA 14

■FIFA 14■SPT■EA Canada■EA Sports■3DS/Android/iOS/PS2/PS3/PS4/PSP/PSV/Wii/X360/XOne■2013.9.27■江苏 防弹手柄

■ 本作UT模式设计师Marcel Kuhn说，《FIFA 14》的球员养成将带来玩RPG的感觉：新的化学风格解锁是在数条技能树上进行的，玩家可以完全脱离固化的球员属性，为自己心仪的球星打造绿茵战场上的全新一面。一个擅长中场组织的梅西，或是一个擅长内切射门的贝尔，都可以在我们的调教之下诞生

EA Sports已经在官方推特上确认，《FIFA 14》的PC版不会使用PS4、Xbox One版的Ignite次世代引擎，这就意味着目前对外公布的诸多堪称革命性的要素和PC玩家没有半毛钱关系。不过对于PC党而言也有一个利好——今年的FIFA将包含完整的“终极之队”（Ultimate Team，UT）模式，其相关系统将与次世代版保持同步。

每个玩UT的玩家都知道，在队中没有能够改变场上形势的超级巨星的情况下，影响队伍战斗力的最关键因素就是“化学反应”（Chemistry）。“化学反应”并不是一个恒定的素质，受球员的擅长位置、球队所习惯的阵型影响，甚至彼此的国籍也能影响到球员间是否能在场上擦出火花。《FIFA 14》的“化学反应”子系统将变得更为直观，更易于操作，也会把战术性提升到一个全新的层次。

本作中每个球员都具有独特的“化学风格”（Chemistry Style），总数将达到25种，如捡漏专家、站桩型中锋、边路杀手等。强力球员可以同时具备多种风格，需要玩家通过卡片对其进行定义，比如为鲁尼选择“Finisher”卡片，那么他的射门和头球能力就会得到加强，当玩家需要加强中场控制时，就可以为其安排“Controler”的角色，这样小胖就会更主动地回撤拿球。

经常在一起配合的球员之间的熟练程度直接受到各自的化学风格影响。让两名都擅长抢点却根本拿不住球的前锋或让两名抢断能力惊人却欠缺补防意识的中卫在一起搭档对攻防体系而言就是一场灾难。玩家的用人标准，是根据队员的技术特点是否能实现场上的连接确定的，而不是单单从能力和状态的角度来考虑。在过去的UT比赛中，当球队不具备实现玩家擅长打法的能力时，强行改动整体战术和阵型会造成化学反应值大幅度下降。《FIFA 14》中由于化学值是由球员间的技术风格是否互补来决定的，因此局部配合的熟练程度始终都是可控的。如果想控制曼联队进行全攻全守的压迫式进攻，为瓦伦西亚选择“Powerhouse”卡片，那么在擅长助攻的边后卫埃弗拉攻上去后，厄瓜多尔人就会自动补位，避免左路在对方反击时被一脚洞穿。

FIFA系列之所以能在2007年之后实现跨越式发展，从CM、FM两款足球经理游戏的项目组挖来的大批设计师居功至伟。现在，这群真懂球的家伙们也要通过《FIFA 14》全新设计的UT模式，来圆自己的“足球经理”之梦。

“ 本作中每个球员都具有独特的“化学风格”，总数将达到25种，如捡漏专家、站桩型中锋、边路杀手等

本月头条

GTA5主机版定于9月17日上市

Rockstar Games的年度期待大作——《横行霸道V》的PS3和Xbox 360版已经确定于9月17日上市。发售临近的本作公布了海量新消息，除了早前公布的Gameplay视频，还公开了更多的游戏截图，展示了直升机、夜店、飙车火爆等场面；游戏系统方面公布了每个人物的RPG元素。与此同时，玩家请愿发售PC版的计划也进展顺利，请愿者已超30万，只是R星好像还顾不上在眼下就满足PC玩家的这个愿望。



GTA5将带来史无前例的巨大开放世界和更复杂多样的系统与玩法，绝对值得……PC玩家向R星继续请愿

头条看点： R星曾在官方Twitter上暗示，GTA5发售前会公布本作多人模式的详细信息，预计这次多人游戏的重要程度会超越以往的任何一个GTA游戏。

■ GTA5曝光主角个性解决方案



即使面对极其危险的情况，你的AI队友也能聪明面对

GTA5日前曝光了类似RPG的主角个性解决方案。每个角色的综合能力由射击、力量、潜行、飞行、驾驶、机械、肺活量等等具体的属性来决定，尽管每种能力都可以通过锻炼和累计经验值的方式得到提升，但角色们各自的先天优势决定了他们的“专业”是他人无法取代的。比如当过飞行员的Trevor非常适合参加劫机任务，打晕机师之后顺手就能把直升机和其他小型固定翼飞行器开往想去的地方。Franklin也可以如法炮制，但飞行技能数值的严重不足会使他在制服飞行员后只能从事“驾机撞世贸”之类的活动。除了通用数值以外，角色们还拥有各自的特技。就拿徒步战斗来说，Trevor可以在肉搏中输出两倍的杀伤力，自己所挨的拳脚攻击伤害也会减少一半——这大概是沾了他嗑药的光。高富帅大叔Michael就像Rockstar旗下的另一位偶像级大叔Max Payne那样，能够在枪战中自由发挥子弹时间。走高智商路线的汽车大盗Franklin靠的就是车技行走江湖，他甚至可以把子弹时间用到追车大战中。

仟游焦点

创意的GTA

GTA5会是什么样？在细节公布之前，玩家心里并不清楚，但这不是主要的，玩家最担心的是作为GTA系列的开发者，他们自己陷入创意缺乏和患得患失的境地。然而从最近公布的大量信息看，这个担心是没有必要的。

除了对RPG的大胆借鉴，本作还是GTA系列的第一部多主角作品，这当然是顺应了时下玩家们对多人合作的需求，但这是否预示着本作的单机体验由于两个“AI油瓶”的存在而变得大不如前？Rockstar新近演示的一个运钞车劫持任务给出了答案。首先，任务的完成方式是由玩家所选择的主控角色来决定的。如果你扮演的是Michael，那么他的计划就是开着一辆重型卡车将运钞车直接撞翻，然后下车把钱箱取走，将押运人员全部灭口，再利用任务点前方事先安排好的干净车辆逃之夭夭，就像电影《盗火线》（The Heat）中的第一场动作戏那样。换了飞机达人Trevor，他的想法就是开着直升机，连人带车一起带走——这不是《剑鱼行动》的最后一幕吗？

虽然行动中玩家可以在3人中实现动态切换，但其他两名角色的行动其实并不需要你事必躬亲，他们会严格按照任务计划行事。在抢劫得手后面临警察围攻的防御战中，Trevor会自动占据制高点位置，用狙击枪来干掉有威胁的目标；Franklin则使用加装有大弹鼓的机关枪来实时压制；玩家控制的Michael则需要扮演好游击手的角色，防止三人组的防线被警方攻破。

应该说，GTA这个沙盘游戏历史上最重要的作品并没有混吃等死，而是正在求新求变。这样的GTA你会不满意吗？



GTA5同步了大量Max Payne的动作捕捉数据，因此各种小马哥的既视感并不奇怪

■在《Burial at Sea》的伊丽莎白的章节中，肯·莱文试图构建恐怖压抑的求生气氛以烘托人物的成长。这里有个不可回避的问题——伊丽莎白近神的超能力会给游戏带来什么影响？肯·莱文对此并不担心："毕竟不管伊丽莎白有什么超能力，她见到大老爹也没法跟他一起过家家。"用超能力轰杀敌人肯定不是这一章节的主旨，主旨是反映一个女孩的继续成长

在游戏《生化震撼——无限》的结尾，伊丽莎白和布克回到了极乐城，从这里他们升上海面，目睹了无数的灯塔和无数的世界。但在本作刚刚公布的DLC《Burial at Sea》中，肯·莱文向我们展示了一种新的可能性：如果他们当初就生活在这座城市里呢？通过伊丽莎白和布克的双眼洞察这座安德鲁·瑞恩一手创建的乌托邦，让玩家们得以一窥这座哥伦比亚的镜像城市在粉碎之前的辉煌。这从全新角度诠释了系列背景和《无限》中两位主角的命运。

就像《无限》的故事一样，重回极乐城也源自肯·莱文脑海中浮现出的一幅图景：伊丽莎白打扮得就仿佛Veronica Lake（上世纪40年代的好莱坞著名女星）一般行走在极乐城中。在逐渐细化这个构思的过程中，肯·莱文和他的员工们问自己："伊丽莎白和布克为什么会来到这里？""整个故事应该围绕什么展开？""他们为什么互不相识？"他们最终将这个发生在极乐城全盛时期的故事分为两章——每章都是一个主角的故事。



■从云端之上回到深海之下，在背景上"生化震撼"完成了一个完整的循环，玩家也将从另一个侧面看到伊丽莎白的故事最终圆满



■极乐城著名社会活动家、思想家、教育家、反抗自由主义的斗士Sofia Lamb阿姨在实践其著名的教育理念



■伊丽莎白这一身新打扮无疑也十分具有特定的时代风貌



■《无限》的第一个DLC《Clash in the Clouds》的情节还发生在天上

"肯·莱文的目标是要构建出一个安德鲁·瑞恩理想中的完美城市，一座盛极一时的城市

此时的极乐城不同于"生化震撼"前两作中那个阴森破败的海底废墟。肯·莱文的目标是要构建出一个不同于以前通过场景和背景音频所展示出来的梦想残片，而是要为玩家提供一个安德鲁·瑞恩理想中的完美城市，一座盛极一时的城市。玩家在《无限》中经历了伊丽莎白从少女成长为一个复杂而独立的女性的过程，而在1958年极乐城巨变的前夜，伊丽莎白会有怎样的行为，会经历怎样的变化，这听起来更加吸引人，不是吗？

在《Burial at Sea》布克的章节中，玩家会通过他的双眼观察到巨变前的极乐城中光鲜亮丽和阴暗丑陋的两面。得益于改良的引擎技术，肯·莱文现在能表现出一个比系列前两作更真实生动的极乐城。相较于《无限》中更加紧凑快节奏的战斗，"生化震撼"最初两作的玩家可以在战斗前有一定准备时间：调整武器、技能、准备战场等。所以在这个DLC中，设计师们也试图将这种策略性带回游戏中来，一切都在贴近原始的风格。P

生化震撼无限

■BioShock Infinite■FPS■Irrational Games■2K Games■PC/PS3/X360■2013.3.26■陕西 Sascha Vykos

本月头条

《神武》创新活动多 暑期游戏不寂寞

《神武》暑期推出了大量趣味活动，“深海捕鱼”打捞美人鱼、“九黎秘宝”闯关夺宝藏、“官兵捉贼”全民躲猫猫，“丰收节”激情大抢瓜，“三人行”消除僵尸王……活动玩法各异、趣味十足，每天都有新欢乐！《神武》暑期活动从7月1日持续至9月30日，给足你90天的快乐！除此之外，《神武》还有丰富的日常活动、节日活动和定期活动，参与门槛低且奖励丰厚，告别枯燥无味的刷怪模式！


全新玩法“经商之路”重温“大富翁”情结

头条看点：《神武》不但活动丰富，游戏还融入了各种创新玩法，例如近期推出的全新玩法“经商之路”，便结合了经典游戏《大富翁》的核心玩法，集休闲、益智、策略、搞笑于一体，Q版可爱的游戏人物，灵活多变的活动道具，简单休闲的游戏玩法，让你轻松感受富甲天下的乐趣！

■《梦想世界》争霸赛圆满结束 数十万奖金回馈玩家



《梦想世界》，给你不一样的乐趣

《梦想世界》第5届全国争霸赛已经落下帷幕，经过预选赛、复赛以及决赛的激烈角逐，选出了11大流派的冠、亚、季军以及3 vs 3的冠军。正如近期火爆的“快乐男声”一样，争霸赛也是一项实现草根玩家梦想的活动。无论是像快男冠军那样，一举成名成为万众瞩目的焦点，还是像普通选手一样，仅仅是参加了海选但是圆了自己擂台角逐的梦想。除了赛事得到好评外，还为玩家提供了丰厚的奖品，为十多名争霸赛的冠军发放了5000元现金大奖，11名亚军和11名季军也有一定的现金奖励，更有95名幸运玩家获得幸运现金奖，只要参赛的玩家就能获得相应奖励。下一届《梦想世界》全国争霸赛，我们一同期待！

■《命运之轮》激情战场竞技，捍卫国家荣誉

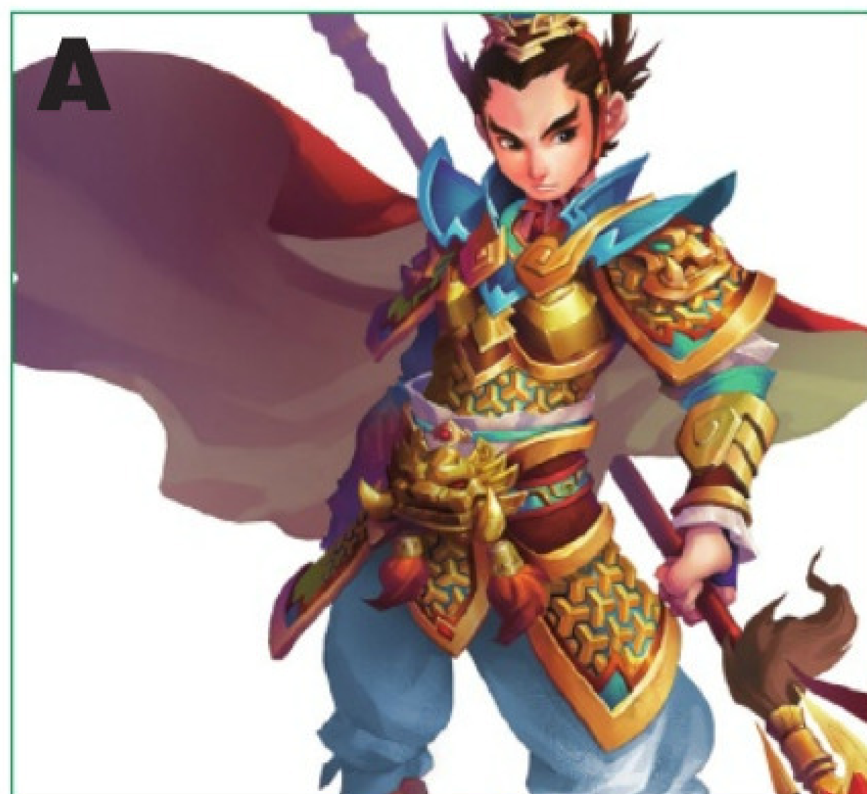
四大王国中，谁才是新世界中的霸主？酷炫魔幻网游《命运之轮》边境战场，万人国战激情上演！抵挡敌国入侵，捍卫国家荣誉，忠诚和勇气将在边境战场得到最好的诠释！ 万人进攻、万人防守的激情国战，前所未有的震撼场面，绝对让你热血沸腾！《命运之轮》战斗模式精彩多样，无论你喜欢激烈的地面跑位战，还是刺激的空中飞翔战，《命运之轮》都能让你满足，想怎么战就怎么战，战个过瘾，战个痛快！

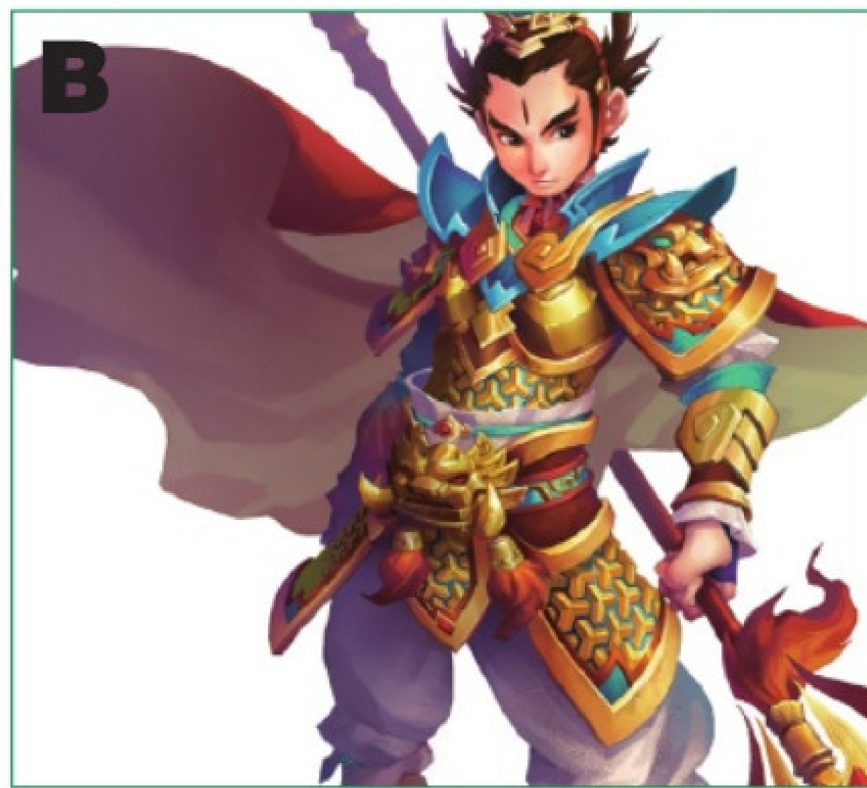
多益活动

有奖问答

《神武》是多益网络自主研发的回合制网络游戏，该游戏大体以《西游记》为背景，辅以多样化的门派设置、清新亮丽的画面、丰富的活动玩法和各种创新的游戏系统，把玩家带入那个如诗如画的西游世界。如今，《神武》在回合制的基础上，又融合了塔防、DotA、攻城、战棋等多类型玩法，希望玩家能体验不一样的回合制游戏！

请找出A、B两图中5处不同的地方。





活动参与方式：请将以上两图中的5处不同的地方写于回函卡上，或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2013年9月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年10月中《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡1张。

2013年7月中旬刊有奖问答中奖名单

甘肃 黎晶

浙江 李韬

内蒙古 何庆国

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》育儿心得（幼年篇）

■广东 Abic

《梦想世界》中，当你到了一定等级，有了自己的房子、伴侣，这时候，如果再拥有几个小孩子在庭院玩耍嬉戏，一家其乐融融，虽然你会体验到为人父母的艰辛与不易，但是看着眼前这幅画面，你会告诉自己，值！

一、子女的出生

游戏中，我们可以通过两种方式可以获得子女。

第一种是比较正常的、按照流程来的，结婚-怀孕-生子。只要夫妻等级达到50，就可以两人组队在管家处给予“子女生养手册”道具，一定天数内与“管家”对话有机会获得孩子；如果给的是“子女生养宝典”则孩子会立即出生。

第二种是天神赐子。就是你没有结婚你也是有机会养育子女的。只要到达60级，就可以给管家“葫芦种子”，在一定的天数内与管家对话，就有机会获得孩子，如果给的是“金色葫芦种子”你的孩子将立即出生。此外，当你每天第一次回家的时候，也有一定的机会喜得贵子的。

游戏中夫妻两人最多可以共同拥有4个孩子，单身的话最多拥有两个。

二、子女的属性

子女出生时，我们需要设置子女属性选择以后成长方向。

毛笔代表知识型，先天“知识”属性较好；木剑代表武艺型，先天“武艺”属性较好；木鱼代表宗教型，先天“心态”属性较好；而馒头代表遁世型，各方面属性比较均衡。

当选择成长方向后，会进入重置子女属性界面，可以花费一定手续费改变子女的幼年期初始属性，当然如果对子女当前的成长方向不满意，也可以花费一定手续费重新设置子女的成长方向。

三、幼年期培养

幼年期对孩子的培养相当重要。它决定着孩子以后的发展潜力。每个孩子在幼年期都会有“心态、武艺、体魄、知识、法术”等几种属性，父母可通过使用各种道具来提高孩子的各种属性。此外，孩子在幼年期还可以通过阅读各种神功书籍来学习神功技能，成年后便可将此神功技能运用得炉火纯青。

当子女的成长到第5天时，如果子女的属性和造型符合要加入的流派，就可以把子女带到身上，把“流派入门要领”交给管家，在这里拜师学艺。成功加入流派后，每天可以领取一些师门任务，通过完成任务来提高子女的某项属性。

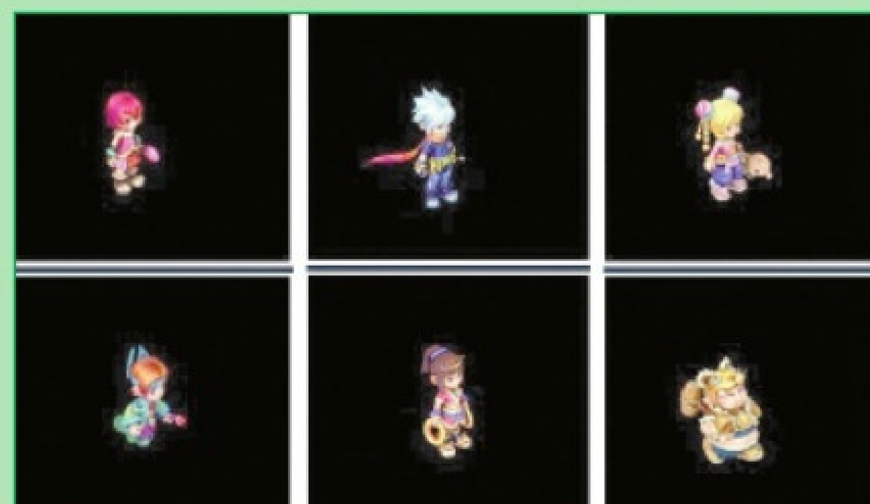
幼年期子女各基础属性最大不会超过100，各属性的学习度最大值不会超过100，所以要有计划地对儿女进行教育。

一般可以通过使用儿童用品类道具、教育任务、教导等方式提高儿女的基础属性。儿童道具可以在市场上购买，或者去黎明镇杂货商人那里购买对应属性的袋子来开启；教导儿女会花费一定的活力；而“教育任务”很简单，只要按照需求寻找对应物品交给管家就好。每天教育任务只有2环。

当学习度>对应属性时，在每天0点刷新时可以获得对应基础属性的增加。只有对幼年期的子女进行“教育任务”“给予儿童用品”“教导”等行为，子女才会成长，没有进行这些操作，子女的成长日保持不变。

通过以上的设定与操作，子女会伴随你的培养茁壮成长。虽然有时候会感到一些麻烦，但是看着子女日益长大，心里也由衷地高兴与欣慰。本期就暂时讲到这里，下一期笔者将给大家带来成年阶段子女的一些心得。大家有空也可以亲自到游戏中体验一下当父母的快乐哦！


金色葫芦种子


子女形象


子女属性


成年子女属性


可爱小童宝

神武 ■**制作：**多益网络 ■**运营：**多益网络 ■**游戏类型：**大型多人在线角色扮演（回合制）
■**游戏状态：**正式运营 ■**官方网站：**http://sw.duoyi.com/

《神武》学生党理性投资指南

■北京 鎏仔很忙

这篇文章写给《神武》的游戏主力军——学生党。这里以问答的方式教大家如何投资才符合最大理性原则，才能够做到极高性价比，让你用最少的钱，最少的时间，做最多的事情，把每一点时间、金钱都花到刀刃上！

问题1：新区好还是老区好呢？

答：必须老区。老区之所以好，不仅仅是装备之灵便宜（也就是更多机会出极品装），物价稳定，更重要的是前期剧情有人带，帮派成熟容易混，而且任务经验、现金和信誉奖励都比新区高很多，这是很棒的待遇。学生党没有精力和财力，不可能和阿宅、盖茨们拼新区排名，你去新区也是被人甩开，不如在老区安静地做个路人甲，享受老区的新手福利政策，慢慢升上去，脚踏实地即可。

问题2：学生党玩什么门派比较轻松、舒服呢？

答：相对比较轻松、舒服的门派就要战斗中操作简单又不失存在感，能够挂机，挣钱相对容易的。综合看来，魔王、龙宫都是很好的选择，暴力的群体法系输出，抓鬼副本也受欢迎，而且可以卖伤害符、血符，赚钱轻松。当然，化生也是不错的选择，不需要跑攻修，活动副本受欢迎，加伤害之后推血挂机，偶尔丢个小四海，注意看一眼是否死人即可。

问题3：自己练号固然有成就感，可是高中党时间不充裕啊，要不要买号呢？

答：千万不要。买号的安全性大家也心知肚明，不必多说。《神武》快乐免费的主题也是同样在打压线下交易，禁止大家买号。而且多益网络对玩家账号的保护与找回也做得非常用心，买号结果最后买家人财两空的不在少数，许多血泪案例已经为我们敲响了警钟。

退一万步说，即使卖家道德高尚，决不找回，但买来的号有多少感情呢？自己练的号，有基友，有兄弟，有老婆，有仇人，这些给你带来的回忆，才是游戏的价值。游戏的乐趣在过程，就算把天下区的战神哥号送给我，我也不会多开心，因为不是自己练的，没准玩几天就丢一边了。

问题4：请代练费钱，买号不安全，那么和基友合体如何呢（两人或多人共用账号）？

答：个人不是很赞同。因为毕竟账号是有归属感的，合体虽然能大大加强玩游戏的进度，但是对于双方的归属感都有所削弱。而且如果理念冲突，比如基友要养莽撞坐骑，你觉得冷静好，两人意见冲突，如何处置？这都是接踵而至的难题。更何况两人的游戏时间如果冲突，又麻烦了。所以合体的话，三分利，七分弊，不建议合体。

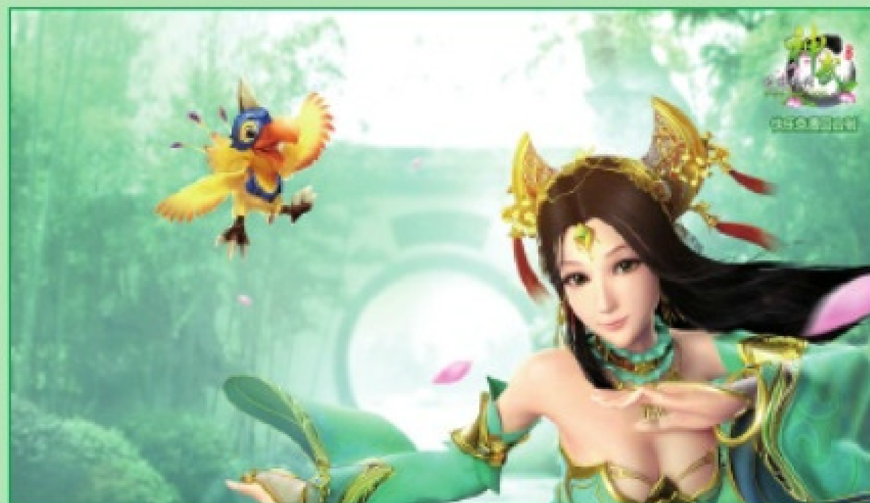
问题5：我不会永久停级，但卡限制有必要吗？

答：看情况。如果这段时间神武币相对充裕，能够顺利进行到下一阶段的话，则没必要卡限制。否则可以适当放慢升级脚步，卡限制攒钱也无妨。另外，建议卡限制从75级卡起，因为这个阶段坐骑消费比较高，单身父母养孩子，神武币很紧张。更何况，75级后跑修最后给两个修炼丹呢！

问题6：坐骑、孩子和珍兽（神兽），哪个优先呢？

答：坐骑优先于孩子，孩子优先于神兽，毫无疑问。因为坐骑是全面提升整个宠物群体的战斗力的，是线性拉动。而孩子也好，神兽也好，终究只是点的提升。对应于大家熟悉的“质变量变”，孩子、神兽是量变，而坐骑则是质变。

至于孩子和神兽，孩子由于资质凶猛，而且有特殊师门技能，战斗力是凌驾于神兽之上的。虽说不能第一回合召唤，但综合性价比还要是比神兽更高。至


快乐免费回合制《神武》


龙宫的群秒很给力


与朋友一起同时玩才够痛快！


坐骑对战斗力有质的提升


《神武》孩子性价比高，乐趣也多

于神兽的话，造型独特，资质不能算顶尖，速度不太高，适合做反制宠；至于珍兽，成长也是硬伤呀！

问题7：我也知道珍兽、神兽攒灵很累，但宠物寿命如何解决呢？

答：周末活动可以提供一些寿命（寿命多就换物品，宠物短命不妨就换寿命），另外宠物保护最好点到3级，家里利用高级的兽笼训练寿命，同时如果烹饪技能高的话，高级长寿面也是好东西（交任务用低级的）。至于金香果，孩子、珍兽（可以不搞）都弄好的情况下，信誉不缺而宠物寿命不足，则吃掉即可。做到以上几点，寿命不是问题，当然，狮驼就更不担心了。

问题8：装备属性、修炼和满段哪个最重要呢？

答：修炼是永久投资，是性价比第一的，甚至可以说，在装备不过分低劣的情况下，把神武币买修炼丹吃都是划算的（配合修炼储备更划算）。当然，现在配合储备的话，用信誉在帮派点修也是不错的选择，而还童丹、旗包卖的信誉又增加不少，对大家满修炼有了很大的帮助。对于装备属性，70级之前的装备，只要不是国标就可以穿，70级之后的装备适当追求中等略偏上属性即可。至于说装备满段，我认为只有94级或者以上等级的，才需要将自己认为不错的装备打满宝石，90级之前完全没必要。

问题9：坐骑是神武币买划算，还是人民币买划算呢？要不要买飞行坐骑呢？染色、光华、饰品之类的要不要呢？

答：个人认为买坐骑元神的钱是值得花的。一个坐骑元神，尽管每个区的价格不一样，但还是需要不菲的神武币，40元不过是3个星期的宝图钱而已，算下来人民币和神武币性价比相当。但是直接买则可以节约相当多的时间，而学生党最缺乏的就是时间。

至于飞行坐骑，比起陆地坐骑虽然不能多一些技能或战斗力，可是在造型上却是有了很大的提升。光华等也是如此，能够让你用心投入的角色更加好看、华丽，与众不同，对号的归属感也会猛增的！所以我认为可以凭个人喜好选择坐骑和其他饰品，毕竟玩游戏最重要的就是让自己开心就好！

问题10：需要花较多精力在刷成就上面吗？

答：成就系统是现在网游的特色玩法，记录着玩家在游戏里的点点滴滴，是属于玩家的特有痕迹，一片空白的游戏记忆恐怕是谁都不想要的！《神武》里成就系统同样记录玩家的光辉事迹或特殊荣耀，也是一种软实力的表现。如果成就更高，在别人感觉你就是会玩的老玩家，也更喜欢和你一起组队；而且成就徽章达到“金龙C”并官职达到“正五品中丞”还能获得由系统送的特殊宠物“碧波仙子”，所以适当刷刷成就还是很好的。

问题11：学生党时间不充沛，那么剧情技能学哪些最划算呢？

答：宠物保护必须满是肯定的，变身也是必须点满吧，战斗用处相当的大。仙灵原则上4级就可以，是否5级自行斟酌。恭喜发财不建议学，我不认为你有那么多时间去烧三遇变异、遇富裕。至于丹元的话，后期PK的作用还是比较大的，不PK则可学可不学。火眼金睛，纯PK技能，不爱打架的孩子自动忽视。

问题12：学生党神武币不充裕，如何减少不必要的浪费？

答：对于过渡阶段的装备、宠物不要太过追求顶级，中等偏上即可；合理安排自己的神武币，尽量保证稳定收入，每周的宝图、副本尽量全部完成，对于挖山水建议浅尝辄止（人品好的同学除外）。

好了，一些关于理性游戏的问题就先写到这里了，希望能给学生党们一些帮助。这些建议和指南能够帮助你更好更快地融入《神武》玩家群体中去，把每一点投资都发挥其最大用处，最重要是让你轻松享受游戏的过程，而不是大量的时间、金钱投入却不得其道，仅此而已。


神兽的寿命永恒


华丽好看的飞行坐骑


特殊宠物“碧波仙子”很养眼


变身系统好玩好看，战斗给力


理性投资，快乐《神武》

末日之光 ■制作：幻想时代 ■运营：幻想时代 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：觉醒封测 ■官方网站：http://lod.hxage.com/

《末日之光》杀戮来临

■北京 比格

所谓传说，就是不同于日常柴米油盐的非同一般的异常存在，是作为事实而流传的故事。每位能记载在传说中的人物都是叱咤战场的王者，在这个和平的年代，您想不想体验那种“最真实刺激的PK”？

在这个和平的年代，您想不想体验那种“最真实刺激的PK”？那就来颠覆性3D PK网游《末日之光》吧，在这个只有“战”的世界，全新玩法还原给您一场最血腥的战争。

8月23日《末日之光》觉醒封测，释放你心中的另一个自我。

最真实刺激的PK游戏

《末日之光》以庞大的北欧神话体系为背景，整个世界由一棵巨大的生命之树构成，贯穿了神族、人族、地狱亡灵的居住地。地底邪恶势力暗流涌动，意欲反扑神界开启杀戮。

为了力阻世界末日的到来，诸神开始从人间的战死者中挑选最为英勇不屈的灵魂进入瓦尔哈拉神殿，开启残酷的训练以迎接末日的降临。

《末日之光》带给玩家“最真实刺激的PK”为核心理念，强调最爽的PK快感和组合性战略体验。游戏中宏大的世界观背景、多种技术和内容创新、无等级新颖体系、激烈对抗的多阵营谋略式PK等元素，构成了一个丰富完整、展示自我的高端对战游戏世界，废除职业的约束，抛弃任务的繁杂，精炼下来的就是史无前例的PK舞台。

无职业 创自主游戏概念

“难道我是战士，我就该充当肉盾去吸怪？我是牧师，我就该充当治疗？我是法师？我就要提防怪物近身？”

曾经古老的黄金组合不再存在于《末日之光》，取而代之的是一个新的充满魅力的战斗模式，在《末日之光》的游戏理念里，玩家将不再被单纯的组合所束缚，取而代之的是可以依据不同情况自由地选择团队角色，《末日之光》希望玩家能体验到均衡的游戏乐趣。

全自由 无锁定战斗模式

《末日之光》不再有强化装备的悲剧，不再有重复副本的痛苦，真正的PK只考验你娴熟的操作和丰富的经验。将单调的升级打怪，变成了让人手心冒汗的动作冒险。

在3D场景下自由的战术配合，刺激感和挑战性史无前例，时刻挑战你的反应力，让每一场战斗都有如Boss战一般扣人心弦。“全自由、无锁定战斗模式”让你真正体验一场畅快淋漓的PK。

褪去传统繁杂外衣 颠覆性玩法多样化

《末日之光》百种技能全开，选取自己喜欢的技能作为战场上可以使用的技能，随意搭配辅助技、组合技、放大技，因此充满着变量。这就鼓励玩家去创造不同的技能组合，感受华丽的技能连招，体验热血厮杀，品味真实的PK。

百套装备、神器可以自主选择，每种武器又有多种玩法，摆脱装备限制随意搭配、自由切换，想怎么玩就能怎么玩。

在各种颠覆性玩法和创新模式的组合下，相比原来传统的MMORPG游戏的玩法，或许会有脱胎换骨之感。战，从这一刻开始！你，准备好了吗？



主城瓦尔哈拉



充满着浓郁北欧风情的瓦尔哈拉



地狱熔炉



独眼巨人



战后的村庄

REVIEW

P130

惊爆游戏

在动画中，运行着《BTOOOM!》的Xbox 720主机多次出现，昭示着一个假想中的次世代。为了突出游戏流行之广，玩家之多，作者将这款游戏的销量定为300万。可见日本主机游戏行业的不景气，10万销量开香槟的节奏，导致文艺工作者也放不开手脚，300万销量的游戏，俨然已经成为科幻作品里才能出现的事物了……

■ 晶合实验室 Oracle

迥异的中庸之道

《起点2》的画面比《起点》强了很多，游戏性要差不少。如果它们是一个年代的两款作品，可以勉强说是不相上下。但现实是，这两款游戏之间隔了足足有5年，画面的进步理所应当，系统的退步也理所应当……地让人难受。

起点2
Grid 2
类型
竞速
制作
Codemasters Southam
发行
Codemasters
发售日
2013.5.27



■ Codemasters在《尘埃3》的时候就显现出颓势，到《起点2》下坡路走得愈加明显了

如果用当前流行的词来形容，《起点》初代算得上是Codemasters对“超级房车赛”的重启。正如《尘埃》对“科林·麦克雷拉力”的重启一样。我们可以从游戏的主设计师Gavin Raeburn的一番发言来看出他们之前的开发思路：

“我们将《超级房车赛3》提升到了一个前所未有的高度，精准的引擎能让玩家有真实的驾驶体验，可以感受到水箱过热了，汽油烧完了，发动机喷气了等问题。”

这一系列自夸之词意味着之前的“超级房车赛”系列是一个专业向的赛车游戏，至少看起来很专业，当时的“科林·麦克雷”系列也是这么回事。到了本世代，Codermasters大概觉得这个圈子有点一条路走到死的意思，于是决定将这两个品牌娱乐化。作为娱乐化的回报，Codermasters给我们带来了一个礼物——闪回（Flashback）。

闪回功能是《起点》的一个标志性特色，原型出自于2005年的《阿尔法·罗密欧赛车》，是游戏里的Tiger Effect系统的进化版。Tiger Effect只是一个时间倒流系统，可以让时间后退一段时间。闪回则把这个系统和实时回放结合在了一起，看去既酷又实用。由于闪回系统能在不损失拟真度的情况下，尽量将玩家的挫败感降到最低，后来也被一些竞速游戏采用，除了Codemasters自家的作品，还有著名的《极限竞速3》，后来山内一典甚至还表示GT5也要加入闪回功能，但最后并未实现。

闪回系统只是《起点》的亮点之一，这款游戏成功的主要原因在于中庸之道。大家都说《起点》在拟真和娱乐之间平衡得很好，其实大多数人不知道到底啥是拟真。《起点》里的车辆悬架软得怪异，每个车辆动作都会让车身摇晃一番。刹车敏锐得出奇，前轮抓地力仿佛有无限大，都与现实情况相去甚远。主流玩家眼中的“拟真”，其实可以与“严肃”划等号。《起点》里的车辆在过弯时必须准确制动，这就需要

玩家必须集中精神对付每个赛道，而不是轻描淡写地漂过去。但游戏没有严肃到拒绝主流玩家，只是你需要适应一番罢了。可以说，尽管《起点》在严肃和娱乐之间取得了平衡，但这个平衡点终归偏向严肃那边的。

我之所以絮絮叨叨说了这么多一代，是因为5年后的《起点2》，正好处于完全相反的情况中。

街机手感，专业赛道？

今年发售的《起点2》呈现出了一种非常怪异的定位，以至于你完全无法带着一代的习惯性思维去玩——一开始，我的确抱着这样的念头。在第一场比赛时，我谨慎对待每一个弯道，轻点刹车，抓地过弯，然后无奈地看着AI对手们渐行渐远，完全没赶上的可能。在我连续几场比赛都打不进前三名之后，终于觉得不对劲，试着奔放了一把，全程踩油门，漂移过弯，结果轻松夺冠。

我意识到这是一个跟前作没有任何瓜葛的新作，除了闪回系统仍然健在，几乎没继承下任何有价值的东西，且处处与前作形成鲜明反差。这次《起点2》同样试图走中庸路线，但可能是Codemasters被Playground挖去太多员工的原因，这次策划似乎完全不明白自己要做哪种游戏，是偏向专业多一些，还是向娱乐妥协多一些？最后他们在不放弃前者的情况下选择了后者，这带来了大量的混乱。

比赛形式与手感的违和是第一个混乱。《起点2》注重对比赛临场感的还原，赛道做得兢兢业业，看上去更符合前作那句“It's all about race！”的口号。但游戏又把车内视角给去除了，这就让人很难理解——你又没改成地下飚车，何必要去掉车内视角呢？要知道这个在初代里可是一大亮点。一上手更离谱，这纯街机的手感是怎么回事？一过弯就自动漂移又是怎么回事？烧胎的白烟已经这么廉价了么？《起点2》给人的感觉，就仿佛是把“极品飞车”塞到了F1赛道里。开发者既想保持专业的比赛氛围，又想讨好休闲玩家，可是剥离了严肃驾驶体验的专业赛道，如同白开水一般寡而无味，只能落得两头不讨好。

交互体验是另一个混乱。Codemasters曾经有非常棒的用户交互，之前《尘埃2》在这方面趋于完美。你能看到漂亮的车房，能听到铿锵有力的升级音效，在交互细节上做到了极致。而《起点2》在这方面一塌糊涂，开发者采用了一种非常另类的交互方式，也可以勉强算得上是一种拟物方式吧——再也没有什么车房了，你只能看到一个无甚美感的车库，桌子上摆着一台电脑，旁边有个破破烂烂的风扇。你需要在浏览器（好像还是Chrome）里选择各项赛事，然后突然就传送到了赛场上。

比赛结束后，你会看到自己的粉丝数量持续增



请点赞

游戏极力营造出一种互联网时代下的赛事氛围，当你完成一个赛事时，你会看到一部短片。在这部短片里，你的比赛录像被上传到YouTube，成千上万的人点了Like按钮



■ 赛季结束后出现了真人短片，游戏用这种方式来表明你是个备受瞩目的车手，我得说，这没有带来多少代入感……



■ 越是专业的赛道，手感带来的落差就越大，实际体验也更枯燥



■ 你确定你不是在一个竞速游戏里玩另一款竞速游戏吗？



■ 没做任何美化的粉丝界面，粉丝增长的成就感并没有被生动的影音效果放大



■ 游戏缺乏车内视角，幸好还能用车头视角

烧胎

漂移在游戏里太泛滥，烧胎的白眼随处可见，哪怕你开着一台抓地型的赛车，还是会不自觉地漂起来

加，跟微博似的，回到车库还能看到各种好友给你在电脑上留言。这一切看似紧跟潮流，其实代入感几近于无，整个过程就好像你控制一个呆宅在游戏里的电脑上开始了一个赛车游戏……

来看看《尘埃2》是怎么做的？你在车房的地图上选择地点，然后会听到一声飞机的尖啸，意味着你已经飞到当地。当你走出车房，场景已经换成当地风光，你的赛车就停在一边，这种感觉非常浑然天成，而不像《起点2》这样，界面交互和赛事本身被完全割裂开了。

交互的糟糕还体现在成长设定上，开发者试图将陈旧的经验、金钱等设定抛去，转而采用新潮的粉丝系统。粉丝数量决定你的赛事进程，粉丝数量不够的话，连新赛事都无法参加——典型的一拍脑门就想出的设定，初看有理，细想荒谬。更可怕的是，他们甚至没有给“你的粉丝增加了！”这个唯一给予玩家成就感的过程加上任何视觉/音响效果，只有一串默默变长的数字。时隔5年，Codemasters好像完全忘记该如何提高玩家的成就感了。

庆幸的是，当第一个赛季结束后，Codemasters终于放弃了那台屌丝味十足的电脑，转而以投影的方式在墙上显示赛事清单，看起来大气多了，也让人十分不解本作的制作思路——游戏几乎将体验最差的内容放在了第一赛季，中期反而会好一些。也正因为第一赛季减分过于严重，在游戏中期，我对《起点2》的印象略有好转，但很有限。因为和初代比起来，《起点2》是一个内容相当乏味的游戏，游戏流程很快就会进入垃圾时间。前代那种思路清晰的流程完全不见了，丰富多彩的赛事也不知所踪，你能看到各种东一榔头、西一棒槌的设定，完全不知道开发者的思路是什么方向，最后你能看到最大的方向是，这款游戏是怎么省成本怎么来的。除了缺失的车内视角，赛道也相当重复，玩法更少得可怜，这些问题都顶着“预算有限”这4个字。

怎么省钱怎么来

首先是赛道重复问题。赛道复用不算新鲜事，但在《起点2》里，失败的流程放大了重复性。游戏以赛季的方式推进，带有明显的线性色彩。每当玩家完成一个赛季，这个赛季就封闭起来，进入下一个赛季。每个赛季的新赛道少得可怜，大约只有四五条，却要重复很多次。在第一赛季里，你反复辗转于芝加哥、迈阿密、加利福尼亚。在第二赛季里，变成了巴塞罗那、巴黎、利奥波德。在赛道的复用次数上，《起点2》其实并不比同类游戏多多少。游戏的问题在于，有限的赛道集中在一个赛季里多次复用。一个赛季大约30场比赛，来来回回就这么几条，跑得人心力交瘁。


■ 道路两旁的行人建模依然很糟糕，可以看作是对跨平台的妥协


■ 画面的进步是显著的，车体反光尤其让人印象深刻


■ 少量的野外赛道可以缓解审美疲劳，但治标不治本



■ 哪怕有埃菲尔铁塔的美景，短时间重复观赏多次也会让人厌烦

对比同样是比较线性的《尘埃2》，整个流程是树杈状结构的，你跑完一个赛道，总会解开两三个新赛道，直到所有赛道都解开后，才会有比较明显的赛道复用现象，而此时游戏已经接近尾声。此前官方声称《起点2》有多大82条的赛道，其实和《尘埃3》一样忽悠人，白天算一条，晚上又算一条，能别这么搞笑吗？

玩过《起点2》再去回顾初代，才会更强烈地感受到初代内容的丰富，甚至还带有一些养成色彩，你能雇佣队友、组建车队，工资和车队都是需要考虑的问题（有趣的是，你还能上eBay买旧车，而旧车会有一些隐患）。赛事多而不乱，思路清晰。平时你能在可选余地非常大的情况下，随意跑跑执照赛，提升声望，积累资金，购买新车。为了避免玩家漫无目标，游戏又提供了签约赛，也相当于一个线性流程。但由于签约赛失败不可重来，玩家就得先在执照赛里积累经验，这一切都显得主次分明，呈现出《起点2》完全无法比拟的高度。

在玩法上，《起点2》也秉承着压低成本的原则，你只需要机械地随流程一场一场地比赛就行了，没有任何调剂。因为粉丝可以当钱使，游戏里没钱了，也无需买车（都是送的），还没车库给你看，完全没有初代那种组建车队、充实车库的乐趣。另一方面，没车内视角不要紧，没车辆校调也不要紧，车轮压过路肩的颠簸感也没了，这些都不要紧，因为游戏偏向娱乐化了嘛，不必那么纠结真实度。但当你切赛道的时候，却突然会受到减速惩罚，这非常喜感，仿佛在跟DotA的休闲玩家讨论APM的问题。从这一举动上，我们又能看到Codemasters仿佛没有完全倒向娱乐，而是试图增加一丝专业性。但为什么只是一刀切地强制减速，而不是在底层物理模拟上下点功夫呢？因为前者更省钱么？

本作在细节上的问题还有很多，比如《起点2》继承了初代的“赞助商目标”系统，但是匪夷所思的是，连这么一个子系统在本作里也被阉割得不像样。切换赞助商仅相当于切换广告涂装，而赞助商的目标是完全不变的——天知道制作组是在一种怎样的思路下，才能将一个原本有趣的设定改得这么索然无味和偷工减料。至于初代里的AI事故（AI在你没有影响的时候会有一定几率自己出事故）就更别指望看到，在更多闪回的支持下，《起点2》的整场比赛四平八稳，全无激情。

纵观整个《起点2》，唯一一抹亮色恐怕就是动态赛道了。你看不到赛道地图，也无法知晓车辆的损坏程度，赛道虽然是绕圈的，但每圈的路线都会有些变化。既保持了真实性，又提供了较好的娱乐性。或许动态赛道可以跟闪回系统一样，成为《起点2》给竞速游戏留下的唯一财富。P



特色

屏幕左下角两个简单的符号，就代表了“起点”系列标志性的系统——动态赛道和闪回



昼夜系统的加入是挺有诚意，但你也不能把晚上的地图当新的来充数吧！



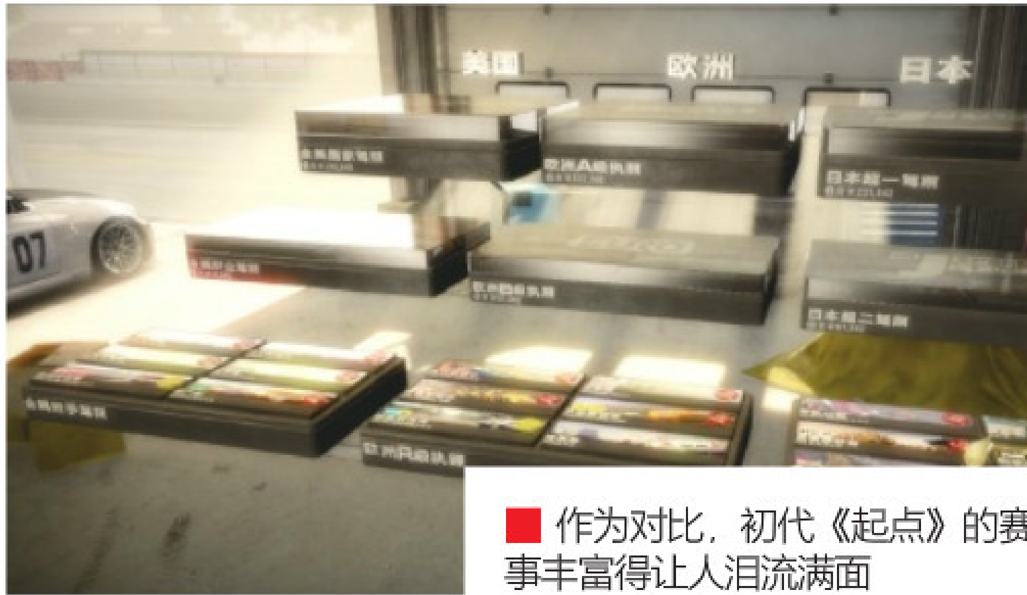
街机般的手感的确吸引了很多休闲玩家，于是网战就变成了关闭真实车损后的撞车大战



赛车都是白送的，因此也缺乏获取时的成就感



赞助商在本作里彻底沦为了鸡肋，无论从美观还是实用的角度都没存在的价值



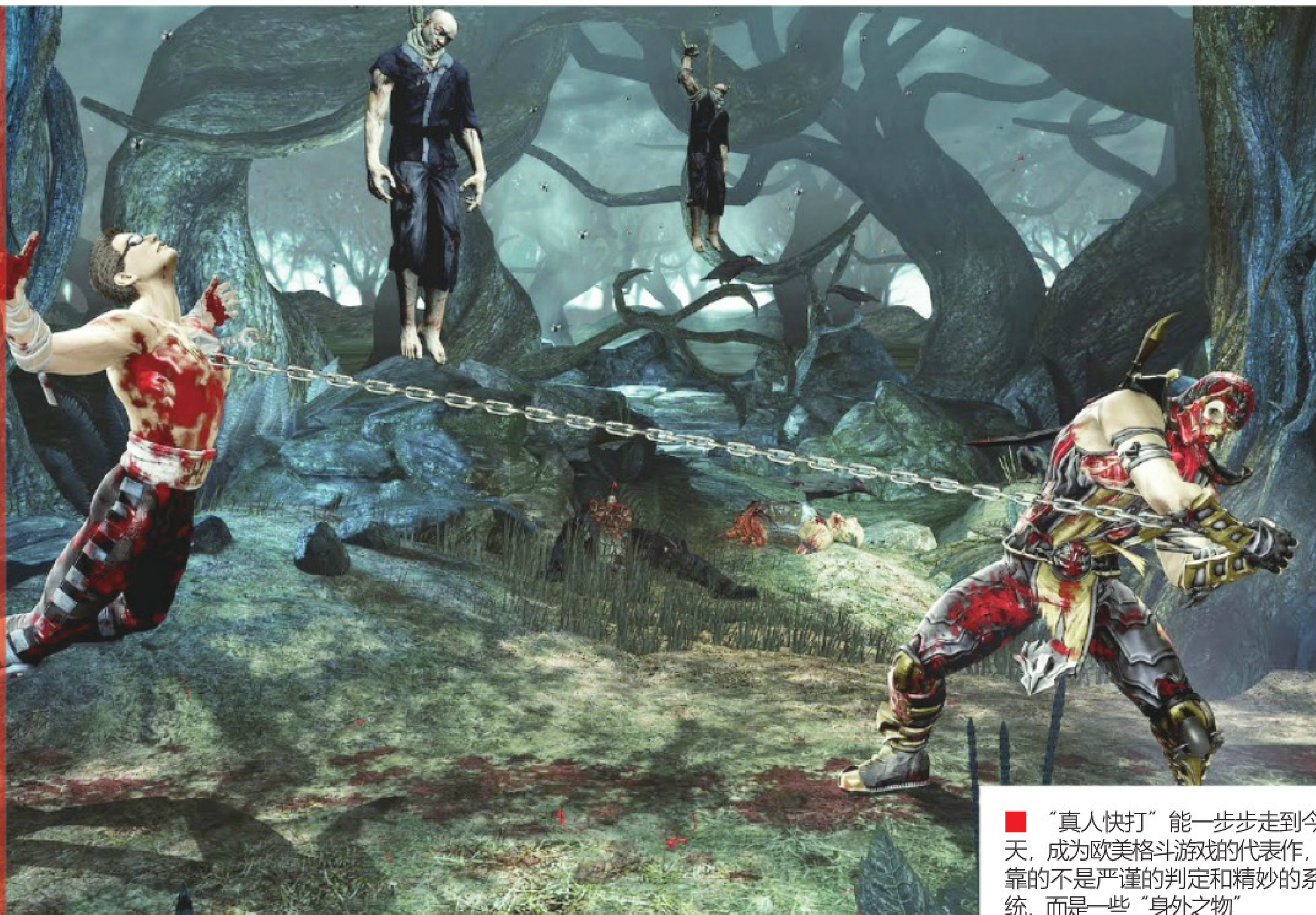
作为对比，初代《起点》的赛事丰富得让人泪流满面

■天津 半神巫妖

柳暗花明的美式格斗？

在《街头霸王Ⅳ》移植到PC并广受好评之后，传统格斗游戏开发商们终于意识到继续忽视PC玩家是一个不高明的举动。在大型3D格斗游戏（比如“铁拳”“灵魂战士”系列）的受众还不太广的情况下，《真人快打》这样的2.5D格斗游戏成为下一批移植对象也就不奇怪了。

真人快打
Mortal Kombat
类型
格斗
制作
High Voltage Software
发行
Warner Bros. Interactive Entertainment
发售日
2013.7.3



■“真人快打”能一步步走到今天，成为欧美格斗游戏的代表作，靠的不是严谨的判定和精妙的系统，而是一些“身外之物”

今年的7月，我们终于等到了新《真人快打》，因其是系列第九代作品，因此下文简称MK9。说起“真人快打”系列，很多玩家也许只知道它是一款年代久远的欧美格斗游戏，而其他方面了解不深。这和“街霸”以及开发商CAPCOM的鼎鼎大名形成了比较鲜明的对比。

“真人快打”系列起源于街机，第一代发行于1992年，距今已有20多年的历史。虽然Mortal Kombat被很多人翻译为《魔宫帝国》并早已摈弃了真人化角色的风格，但因为前几代采用了真人扫描技术，依旧被习惯性地叫做“真人快打”。从游戏初代开始，该系列就走了一条与日式格斗游戏不同的路，那就是淡化角色之间的出招差异，注重血腥的终结技与真人出演的视觉效果。游戏的剧情和人设采取了美式漫画的风格，大量来自异世界并辗转于各个位面的超能力战士让《真人快打》仿佛是一部小型的漫威人物合集。游戏发售3年后就衍生出了相当成功的系列电影，也是顺理成章的事。

《真人快打》的开发商Midway Games成立于1958年，早期致力于普通娱乐产品的研发，1972年转入交互式娱乐产品的生产，开始研发街机游戏。1978年首次发行了西角友宏开发的街机游戏《太空入侵者》，因此广受业内关注，最终在1988年被WMS工业收购重组，为几年后的《真人快打》打下了坚实的基础。虽然Midway Games在2009年宣布破产，但随后即被行业巨擘华纳兄弟收购，不但公司的一系列品牌得到了延续，还于2008年衍生出了《真人快打对决DC联盟》这样的新产品。

背景设定天马行空

既然大名鼎鼎的DC漫画会青睐“真人快打”系列，说明它的世界观必有独到之处。那么我们首先来看看《真人快打》的背景设定以及MK9的故事线。在《真人快打》的世界观中，时间开始之初的宇

宙间只有两种存在：古神们（the Elder Gods）与唯一体（the One Being）。其中的唯一体以古神们的精华为食，因此古神们对唯一体宣战并利用神道具（Kamidogu）摧毁了唯一体的形体。但是唯一体的灵魂却存活了下来（索伦、伏地魔在这一刻灵魂附体），灵魂被包含在神道具中，并最终分裂成了6块（魂器？）。这6块神道具碎片随之变成了宇宙中的六大位面：地球、阴间、外世界、秩序位面、混乱位面与伊甸尼亚。由此，在试图将自己分裂的碎片重新集合起来的唯一体灵魂的鼓动下，各个位面之间的战争开始了。

经历了堕落古神Shinnok对地球位面的入侵、龙王Onaga对外世界的统一战争、龙王继任者Shao Khan征服伊甸尼亚之后，第一届格斗大赛在隐藏着巨大阴谋的情况下召开了。Shao Khan征服了大批小位面后，终于将目光锁定在了地球上。他指示自己的军师Shang Tsung召开了外世界与地球勇士之间的格斗大赛，大赛的名字就叫做“Mortal Kombat”。大赛还规定，只要Shao Khan能连赢10届大赛，他就可以毫无阻挠地进攻并夺取地球位面。最终，在地球保护者——古神雷电的帮助下，少林武僧刘康打败了Shao Khan，保卫了地球。虽然在这之后地球位面又经历了Shinnok的卷土重来和死亡联盟的入侵，最终迎来了以龙王Onaga的复活为标志的世界末日，但在历代勇士（主要是玩家）的努力下，地球依旧存在，格斗大赛也仍将继续下去。

作为系列最新作的MK9，它的剧情紧接上一代《末日战场》。在上一代中，伊甸尼亚的守护者古神Argus预言：在未来的某一天，整个宇宙会因为过多的勇士而不堪重负（这应该是游戏开发商对自己的吐槽，在各个版本的《真人快打》及其衍生作品中，出场人物最多时曾达到过270余名）。因此，Argus创造出了火元素Blaze并注入了神性，然后安排自己的两个儿子Taven与Daegon永世长眠。一旦宇宙间勇士的力量过于强大，火元素会唤醒沉睡着的Taven与Daegon，此二人将担负起镇压过强勇士们的责任。兄弟二人首先将会有一场战斗，胜者将会挑战火元素，挑战成功之后可以获得封印在火元素体内的神性，随意处死宇宙间的勇士，以达到镇压宇宙间过强力量的目的。

这个计划因为Shinnok对大哥Daegon的腐化以及宇宙间各种力量对于神性的觊觎而失败，正义、邪恶各方势力轮流攻击金字塔顶的火元素，MK9的剧情就是紧接在这之后的。邪恶的外世界统治者Shao Khan最终打败了所有的人，夺去了火元素体内的神性，达到了天下无敌的境界。拥有了神性的Shao Khan第一个要报复的就是老对手，地球的守护者——古神雷电，在将雷电的护身符打碎并即将杀死他的紧要



走错片场

MK9的封面并不像一个格斗游戏，反而像一款美式奇幻RPG游戏……



MK9的PC移植版昭示着欧美格斗游戏逆袭日本的决心？



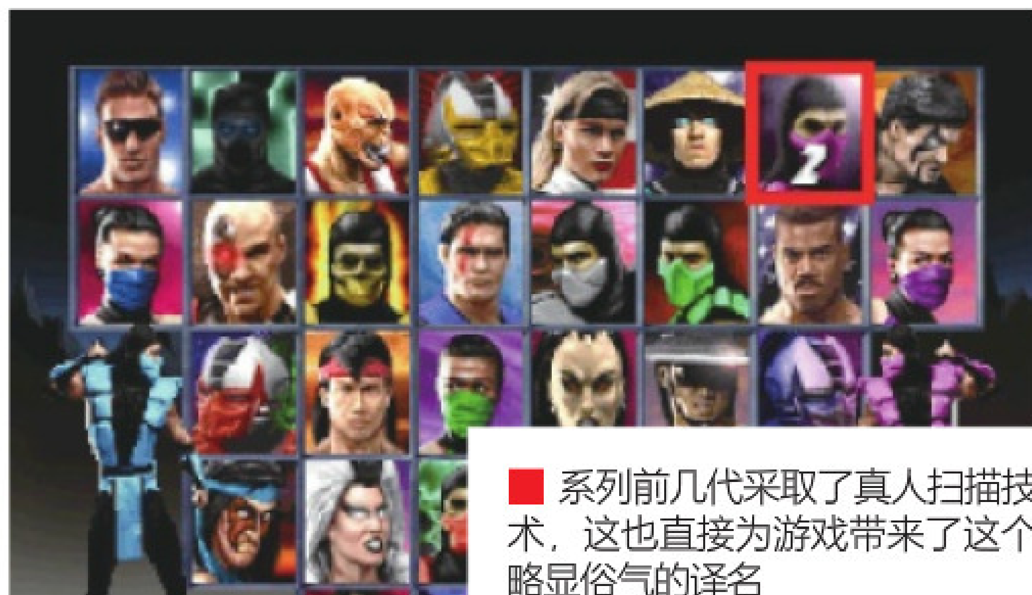
地球保护者古神雷电将玩家的视角带回了最初的格斗大赛



“真人快打”世界观中最邪恶的反派Shao Khan



被华纳兄弟收购后的Midway反而可以放开手脚开发出《真人快打对决DC联盟》这样的不俗作品



系列前几代采取了真人扫描技术，这也直接为游戏带来了这个略显俗气的译名

关头，雷电将一条“他必须获胜”的信息传送给了过去的自己，也就是《真人快打》一代时的自己。游戏迅速进入了第一章，展现了当年那届格斗大赛——刘康在最后关头打败Shao Khan，避免他十连胜的那届大赛。但是，在游戏带领玩家回顾了诸多系列作中的经典时刻之后，雷电发现刘康打败Shao Khan后并没有让他的护身符复原，因此也悟出了那句“他必须获胜”其实指的是Shao Khan必须获胜。因为只有改变历史，让Shao Khan在当年打败刘康获得十连胜，他才能入侵地球，而入侵地球的举动最终会引起古神们的注意。果然，在雷电一路保护Shao Khan获胜，并亲自打败刘康之后，Shao Khan入侵地球的举动引起了古神们的注意，他们附身雷电消灭了当年的Shao Khan。既然这个魔头在当初就被杀死了，他也就自然不会在后来获得火元素体内的神性了。



全方位剧情

MK9的剧情模式十分庞大，玩家将有机会操作10多位角色来体验这个跌宕起伏的故事

虽然很多玩家对刘康的死以及下一代《真人快打》剧情如何发展心存疑虑，但是我相信没有圆不过来的剧情，诸位粉丝们也大可不必纠结于剧情线的混乱，因为对于一款格斗游戏来说，战斗系统始终才是最主要的。

系统依旧不给力

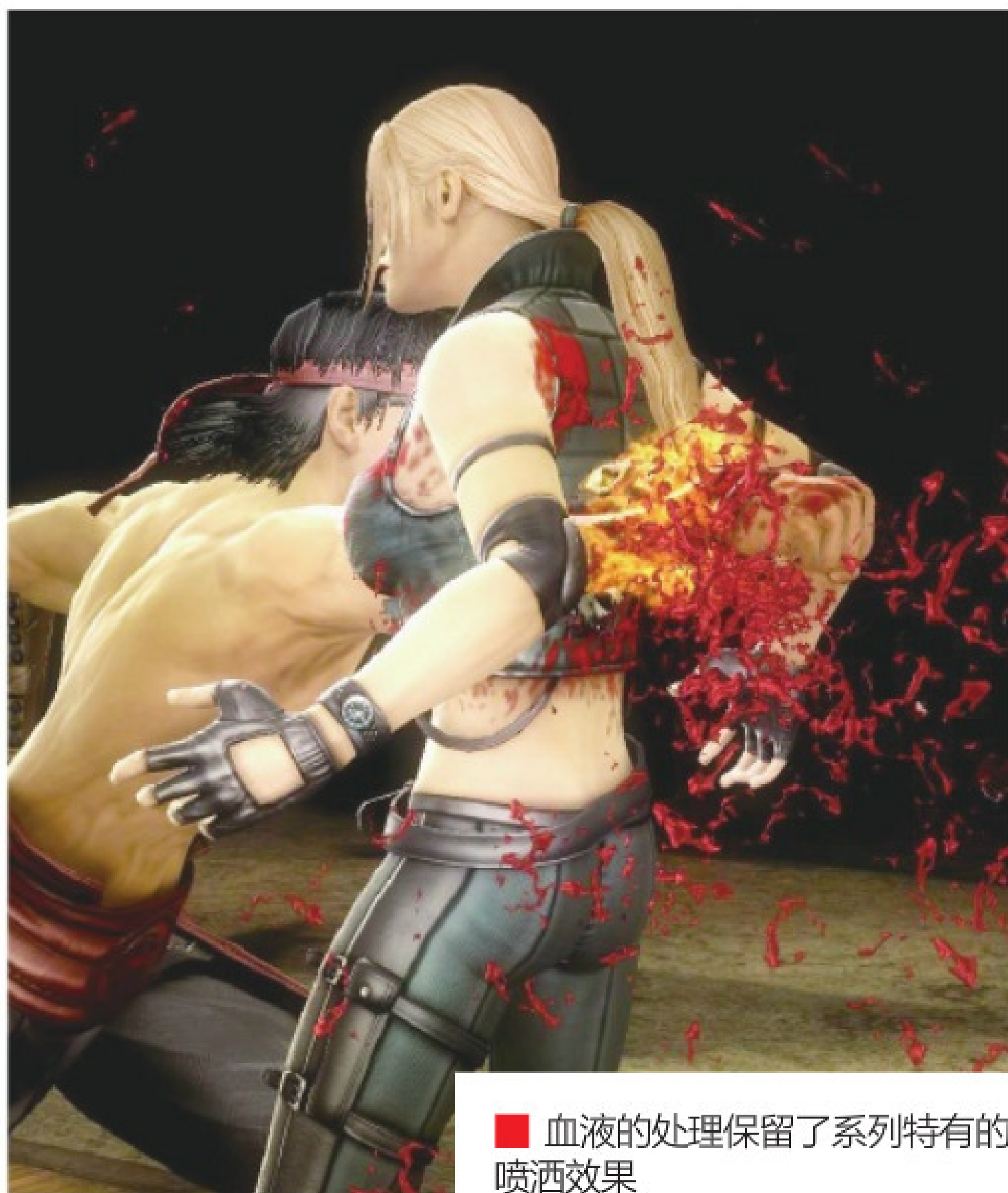
MK9采取了一对一对战系统，虽然背景舞台与人物建模为3D，且有一定的景深处理，但作战层面上仍为2D格斗游戏，这一点与《街头霸王Ⅳ》异曲同工。这种系统利用3D建模美化了游戏画面，但仍无法实现“铁拳”与“VR战士”这种真正3D格斗游戏的立体作战效果。

与前作不同，MK9设置了4个按键来对应人物的四肢，玩家可以随心所欲地控制自己的人物施展招数。游戏还增加了在最近的格斗游戏中很流行的“超级计量”（Super Meter）系统，玩家做出特殊动作、格挡住敌人的进攻甚至挨打都可以累计超级计量。超级计量共有3等级，每个等级都可以做出一种特殊攻击。第一阶段提供了某种必杀技的超级版本，第二阶段可以用来打断敌人的连击，而第三阶段则提供了玩家喜闻乐见的X射线特殊攻击——一连串的连击辅之以X射线视角所展示出的骨断筋折镜头，令人大呼过瘾。

《真人快打》从第一代就作为最大特色的终结技系统也有了不小的改进，众所周知，在《真人快打》中战胜一个敌人后的最后阶段，通过输入特定指令可以实现一种特殊的终结攻击，从而用各种残暴血腥的方式撕裂敌人，这就是Fatality。MK9的终结技更多，达到了每人4种，并且还有专门的训练模式，十分“人性化”。通过3D引擎的视角变化，也能比系列前几作更好地表现出终结技的血腥，史蒂



血腥的终结技得以保留并发扬光大，现在有了专门的训练场



血液的处理保留了系列特有的喷洒效果



新增的X射线模式辅之以3D视角，可以让玩家体会骨断筋折的暴力格斗



MK9的剧情以Shao Khan夺取火元素Blaze体内的神性为开端

文·西格尔的拥趸们这下有福了。

总体来看MK9的系统，增加超级计量系统与改善终结技其实都不能算是什么革新，毕竟这种类似的系统早已出现过，而真正独创的东西并没多少，仍然在枯燥的防御和机械的连击里挣扎，单独的防御键和斜跳启动连击也让人不太好适应。虽说“VR战士”“灵魂能力”系列也用了单独防御键，但这是为了体现3D格斗游戏的严谨。像MK9这种2.5D游戏采用独立防御键，只能让人感到十分怪异。更何况，同其它经典格斗游戏里那些特点、风格各异的人物相比，MK9并没有在人设上取得太大进步：过于雷同的人物设计和差异不大的出招表让这部游戏很难诞生出隆、春丽、八神庵这样令玩家记忆深刻的游戏人物。然而，作为欧美格斗游戏仅存的一部经典作品，MK9至少在一点上拥有世界级的地位，那就是借着特点鲜明的世界观所带来的大量衍生作品。

游戏外的胜利

比如1995年的同名电影，导演就是著名的保罗·安德森，这位英国导演因“生化危机”而广为人知。这部由仇云波（2009年还曾出演过《街头霸王——春丽传奇》）饰演刘康的电影在当时取得了广泛的成功，以至于在两年后还推出了续集《真人快打——灭国》，3年后还有电视剧《真人快打——征服》。可以说，“真人快打”系列是在影视方面最为成功的格斗游戏，这一点就是连“街头霸王”系列也难以与之相比。除了影视作品外，《真人快打》还曾推出过同名动画片与小说，以至于华纳兄弟公司最近准备重启该系列的拍摄工作，打算投入5000万美元，影片暂定在2015年上映。当然我们也不能忘记2008年的格斗游戏《真人快打对决DC联盟》，这部大乱斗作品让蝙蝠侠、超人、猫女、小丑等动漫人物与《真人快打》世界观中的刘康、雷电等人同台竞技，虽然从格斗游戏角度看这是一部比较平庸的作品……也正是因此，MK9也将弗雷迪这样的恐怖电影角色作为了游戏的隐藏角色，同影视、漫画的结合也可以算作是这个系列的一大特点吧。

就在笔者行文即将结束之时，还拿起手柄来了一场刘康对决Shao Khan的战斗，拳拳到肉的打击感与干脆利落的招数依旧是让我欲罢不能。如果说日式格斗游戏已经像Shao Khan统治六大位面那样统治了整个格斗领域的话，那么《真人快打》在PC上的销量则证明特点鲜明的欧美格斗游戏永远不会被消灭，笔者真切地希望移植PC能让这个长盛不衰的系列获得新生，能用更大的革新推动整个格斗游戏的发展。



隐藏角色

加入隐藏人物早已在当今的格斗游戏中屡见不鲜，但是加入恐怖电影角色还是很少见的



同漫画、电影相结合让《真人快打》始终保持热度



衍生作品中最为成功的是1995年的同名电影，仇云波扮演刘康



过多的雷同角色让古神Argus都看不下去了……



《真人快打》里没有春丽、八神庵这样令人记忆深刻的人物，只有叫不上名字的蒙面泳装美女

■重庆 木然

进击的技术宅

《磁力高手》是一部纯粹的解谜游戏，就算把它的剧情、音乐、画面给切掉，它依然是一款很不错的益智小品。在极客文化越发流行的今天，充满极客风范的主角和游戏方式似乎也暗合了那句“技术宅拯救世界”的老话，让“进击的技术宅”来得更猛烈些吧。

磁力高手
黑暗脉冲
Magrunner: Dark Pulse
类型
冒险
制作
High Voltage Software
发行
Focus Home Interactive
发售日
2013.6.20

《磁力高手》是一款第一人称科幻解谜游戏。就如同它的名字一样，攻关要素在于“磁力”，即星爷在《大内密探零零发》中所云的“异性相斥，同性相吸”。玩家需要通过手上的磁力手套来赋予场景物件不同的极性，使其移动或变形，从而达到任务要求。

磁力手套的创意看似很复杂，本质却很简洁。磁性的作用方式并不像《死亡空间》里那样可以在有效范围内任意牵引物件，只能通过磁场的互相影响实现挪物移人的目的。后期面对敌人和Boss时，你的唯一助力也仅仅是多了一条机器狗——可别期待它有一口好牙，因为它的作用仅限于帮你开启机关而已。一路过关斩将，最后还是要依靠你自己手上那件看起来威武实际上却没有任何杀伤力的极客装备。

解谜的过程说起来简单，其实做起来并不容易。尤其是当面对偌大场景时，总有力不从心之感。游戏所给的提示相当含蓄和隐晦，让人时常面对种种机关与标志百思不得其解。虽然谜题不能算困难，但非常考验玩家的创造性思维。在某个卡住我的场景中，需要得到3个立方体才能达成目标，然而我必须用手头的两个来拿到被“束之高阁”的第三个，破解的方法是跑到场景另一头，用镜面反射磁性光束来赋予第三个立方体磁性，然后再回去利用异性相斥将两个立方体的其一弹到高处，将第三个吸下来。如果不能运用这些技巧，往往只能望洋兴叹，无从下手。

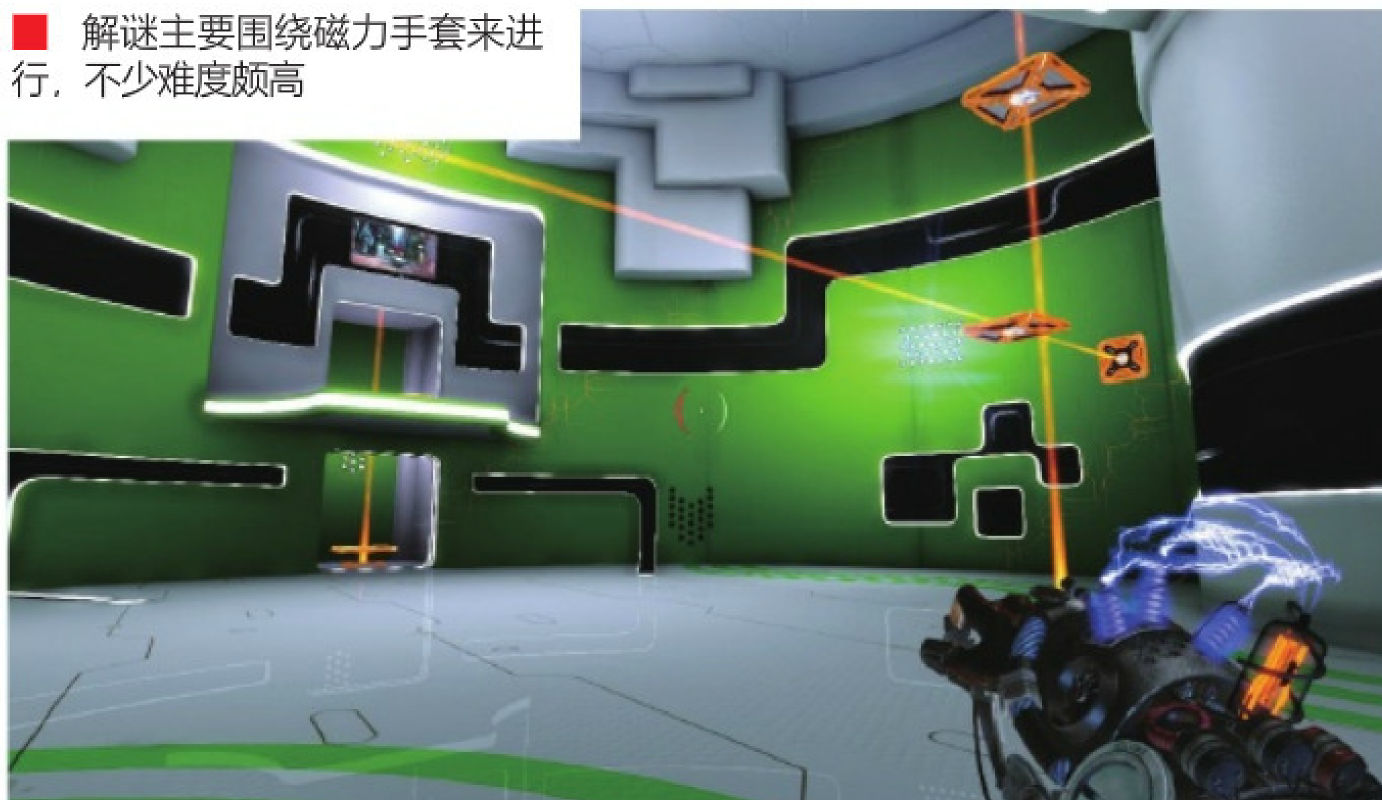
作为一个解谜游戏，《磁力高手》寓教于乐，可玩性不低又有益于开发脑力。为了不使游戏显得过于单薄，制作组还加入了一定的剧情要素。游戏的故事发生在未来，被选中的6位磁力高手受邀参加某公司的新产品实验，其实也就是一个变相的公关广告。结果在实验过程中公司不慎玩脱，暴露了蓄谋已久的阴谋，最终被主角发现并粉碎，幕后黑手伏诛，世界终归和平。套路甚老，又显多余，其实大可以采用更加荒诞无稽的世界观，没必要把这么一个解谜版的“是男人就下一百层”捆绑在英雄主义的主线上。


■ 随着流程进行，场景风格也会有不断的改变


■ 游戏中后期才会出现怪物，造型另类



■ 游戏以过场动画的形式交代剧情，略显保守


■ 解谜主要围绕磁力手套来进行，不少难度颇高

■晶合实验室 蓝星

桌游的全平台制霸

桌游要不要电子化，在之前的某个时间段里是比较有争议性的话题。当然，现在这个争论已经没有意义了，移动平台的普及，让桌游电子化更顺理成章，同时，电子化本身也为桌游业的发展起到了相当的促进作用，比如近期终于发行了简体中文版的《万智牌2014》。



■ “你的周五夜晚去处”这句话在游戏里多次出现，主要是为了给实体牌和牌店做宣传，这也是桌游产品电子化的一大好处

万智牌2014
Magic: The Gathering Duels of the Planeswalkers 2014
类型
桌面游戏
制作
Stainless Games
发行
Wizards of the Coast
发售日
2013.6.26

万智牌推出电子游戏“旅法师对决”已经有好几年了，就目前的趋势来看，大概以后每年都会出一版，但到底什么样的万智牌（电子）游戏，才是玩家们想要的呢？

广纳新玩家

万智牌，是集换式卡牌对战游戏的鼻祖，关键词就是——集、换、对战。集就是收集，因为绝大多数卡牌的牌面画精美，确实有收藏价值，更何况有大量有收集癖的玩家存在。换是指交换，自己通过购买等途径拿不到的牌，就只能靠和同好们交换了。对战就不用说了，万智牌的竞技性很强，是高智商的挑战。

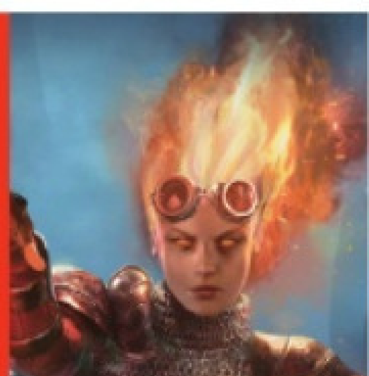
对应集、换、对战这几个关键词，万智牌的玩家大致也分为几类：第一类是纯收集向的，这类玩家的数量不算多，毕竟花不少钱只为收集“画”的感觉很奇怪，万智牌又不是邮票；第二类玩家也收集也对战，但对对战成绩没什么具体追求，要体验的只是和人打牌的乐趣，这类玩家数量最多，可称之为休闲类玩家；第三类玩家把万智牌作为一个比赛项目来看，参加各种比赛，争取最好成绩。这类玩家的数量也不多，因为不是每个人都能承受这种投入。当然，这种分类不是绝对的，既投入于比赛也热衷于收集的玩家也大有人在。

《万智牌——旅法师对决2014》原名为《Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers 2014》，但似乎是为了简便起见，官方在App Store里只用了《万智牌2014》这个名字。本作当然是做给万智牌玩家的游戏，不过它的宣传推广也不能忽视，继iPad、PSN、Steam、XBLA平台之后，《万智牌2014》首度登陆Android平台。游戏在iPad上推出了简体中文版本——这也是移动平台上首款支持简体中文的万智牌。虽然对于老玩家而言，是否有中文版本都不大会影响游戏，但有简体中文版本，还是会对吸引大量新玩家入坑起到比较明显的作用。如此大面积的撒网，

相信总会有相应的收获吧。

单机与多人并重

撇去宣传作用不谈，我们来看一下，《万智牌2014》到底能不能满足万智牌玩家的需求。上文我们提到了玩家的分类，对于头两类玩家来讲，游戏中对应他们需求的就是单人剧情部分，包括战役、现开游戏、挑战和自定义游戏。战役模式实际上就是单机剧情，一关一关地解锁，先打小怪再打各类大小Boss；现开游戏是《万智牌2014》新增的，就是和电脑打现开赛（简单地讲就是每人发几包牌，然后自己组牌），这对玩者的水平有一定的要求，对战过程中可能会得到牌包的奖励；挑战是个很有趣的模式，事先设置一些条件让你克服，比如你只剩下一点生命值，对方是5点，现在是你的回合，要求你想办法在这个回合里干掉对方。自定义游戏包括自由互斗和双头巨人两个子模式，一般情况下万智牌都是一对一的对战，这两个子模式提供的是多人对战（当然除了你，其他的都是电脑）。



茜卓纳拉

“闪电是需要火种和热源的火焰。你来当火种，我来当热源。”这是重视自由胜过一切的旅法师茜卓纳拉的名言，旅法师们的出身及故事，让万智牌更精彩

单人部分的这4个模式，突出的都是“收集”二字。从单卡到套牌，从头衔到成就，不一而足，好此道的玩家会过足瘾。同电脑对战就会有AI问题，《万智牌2014》的总体AI表现尚好，闯关过程中依次碰到的对手在AI表现和套牌强度上，有比较合理的阶梯型提高，加之电脑先天的优势（电脑牌手从来不会卡地，不知道这算不算作弊），很多时候还是能对玩家形成相当大的威胁的。

在对战过程中，对一些重点内容（比如某些卡牌的技能），游戏都会给出讲解，这对新手帮助比较大。游戏中有不少动画效果，看起来虽然比较华丽，但会明显拖慢游戏速度，你可以考虑在游戏设定中把这些都关掉。

对于上面提到的第三类玩家，他们关注的焦点应该集中在多人赛模式。多人赛又分为“网络”和“Ad Hoc”两种子模式，Ad Hoc是点对点的热座模式，不过对笔者来说，与其两人抱着Pad对战万智牌，我宁可组两套实体牌和朋友打着玩。

总体来讲，《万智牌2014》的表现还是能让玩家满意的，单人模式下新增的“现开游戏”让人能感觉到开发方的诚意。就未来的发展方向来讲，个人认为要将单人和多人模式进一步区分对待。单人模式还可以进一步丰富游戏构成，加入多种有趣的玩法，加入更多的收集元素，画面、音效等方面也需进一步加强……多人模式就要走另外一条路子，网络的速度和稳定性是一方面，游戏对战的界面也需再简洁高效一些，既是对战，各种相关设定也要严格些，另外就是要想法子招揽较多的高水平牌手加入到多人赛（比如说提高各种实在的奖励），有竞争才会更红火。



这是单人“挑战”模式的第一关，想打掉对手的5点血，真得动些脑筋



这是套牌组牌界面，高法术力源需求的牌一般都比较“强”，但套牌里也不宜放太多张



对战界面，电脑思考后，用它9个1/1的生物对掉了我的9/9



获胜之后解锁了单卡、套牌、头衔、成就等等

■晶合实验室 Oracle

宝开的矛，玩家的盾

如果用当年国内玩家喜闻乐见的一句话来做对比——正版游戏的钱，当年八国联军侵华之时，我们已经付过了。那么如今的宝开也可以这么说，所谓的节操，当年1代盗版横行九州之时，我们已经付过。现在是撕下脸皮，真金白银的时候了。



■ 戴夫无意间剧透了整个游戏的设计理念，这是一句难得的实话

这两年日本有个很受欢迎的节目叫《矛与盾》，节目组以中国历史上有名的矛盾典故为基础，让两拨强力人士人互相对决。企划通常是“绝对XX VS 绝对不XX”，最著名的就是“绝对无法钻孔的金属 VS 在任何金属上都可以钻孔的钻头”。由于这个节目富有创意，内容猎奇，气氛热血，且兼具科普作用，在国内也有很高的人气，广泛流传于各微博和论坛。

我之所以想起这么个节目，是因为最近国内的游戏业也发生了“最强矛盾”事件。对决的双方分别是宝开中国和中国玩家，主题则是“绝对要你付钱的内购策划 VS 绝对不付钱的游戏习惯”。只不过这个对决过程既没创意——反而有些陈词滥调，也谈不上热血——甚至有些不体面，科普更是免了，留给人们的只有警示。

最强的矛

之前一个月我在做上期杂志时，恰逢《植物大战僵尸2》（简称PvZ2）澳版先行上架，我第一时间体验，对围绕内购而设计的游戏流程极为不爽，遂写了一篇《美元大战僵尸》。半个月后中文版上架，再一玩顿觉失言——与这个“人民币大战僵尸”的内购设计比起来，先前那个版本算啥啊，简直是轻如鸿毛不足挂齿。坦白地说，对于PvZ2的中国特供版，我最初的心情是愤怒的，网上的声讨之声很快不绝于耳，微博上有很多业内“大V”都在痛斥宝开中国，相关的恶搞和调侃也相继出现了不少。

人们对中文版PvZ2的最大不满在于“特供”，宝开中国在澳版PvZ2的基础上进行了非常大的改动，用劣化游戏体验的方式加大内购需求，因此有歧视中国玩家之嫌。关于特供版和澳版的差异，网上已有详细对比，这里只略举三四，捡有代表性的说说。

首先，原本稀稀拉拉散布在地图上的植物悉数不见，只留下一个孤零零的卷心菜投手。消失的植物被转移到了几个商店里，你得用在游戏里获得的资源去

兑换。为了刺激内购消费，植物兑换当然不是按照平滑的难度曲线来设计的，而是尽可能地让免费玩家不爽。于是出现有了新僵尸却没新植物的窘境，在你攒够资源兑换关键植物时，你常常得连续几关用低效率植物堪堪过关，过程极其冗长无聊。

其次，默认植物栏和必杀槽都减少了一个，玩家的战术空间也相应变小，这是为了增加防守时的不确定性，刺激玩家冲动消费——还好宝开中国没把长城版的3倍僵尸加进来。

最后，原本可以用金币购买的强力技能，在中文版全部变成了人民币支付。在支付方式上，宝开很有心机地将澳版的“缺啥买啥”抛弃，转而采取和网游元宝类似的宝石系统。官方只卖宝石，玩家要怎么消费宝石是自己的事。所以归根结底，前两个改动是为第三个改动而服务的，用减少强力植物、增加战斗风险的方式，刺激玩家消耗宝石。加之宝石是一种沉没成本（不可收回的成本），在心理上也比真金白银更容易让人接受。

想要刺激内购消费，通常有两种方式，一种是让付费玩家的游戏体验远高于平均水准，鼓励玩家花钱来打破平衡；一种是将免费玩家的体验限制在平均水准以下，逼迫玩家掏钱来获得相对正常的游戏体验。显然PvZ2采取了后者，你得花钱才能不那么难受。敢于这么做的品牌很少，因为一是要有极强的品牌号召力，二是这些用户得缺乏对游戏品质的基本辨别能力才行，不然杀敌八千自损一万，口碑和钱一个都捞不到。很幸运（也不幸）的是，PvZ2在中国正好具备这一条件。

也正因为PvZ2的独特性，让它的内购策略显得尤为丧心病狂。更何况前不久还有个相对厚道的澳版做对比，这下连见惯国产游戏捞金手段的业内人士也看不下去，一时间恶评如潮，都快上升到辱华的高度了。

纵观网上的评论，其实大家不太反对PvZ2变成了一款花钱才能爽的SM游戏（我把反复做无聊的事情苦苦煎熬或索性挥金如土追求刺激的游戏性称为SM游戏性），毕竟这是免费的代价嘛，是可以预见的。大家主要纠结的，是特供版的PvZ2怎么能这么直白而露骨呢？怎么能做到这种没脸没皮的地步，甚至连澳版那种掩饰的功夫都懒得下——大家都知道花钱就是爷，但你总不能让不花钱的不如狗吧，好歹盖一块遮羞布，狗扮人妆意思一下啊。

业内对PvZ2的评价很不堪，宝开中国应该能预料到。我猜他们本来就本着初代攒口碑，二代彻底消耗掉品牌资源的目的来干这事的，尽最大可能地将口碑不可逆转地换成收益。反正《植物大战僵尸——花园战争》又不在中国发售，不至于发生误伤友军的事故。在中国市场这块试验田上，宝开中国的所为，就



十星的煎熬

在攒到10颗星兑换到回旋镖射手之前，玩家只能以低下的效率消灭骆驼僵尸，过程完全算不上愉快



植物出现在了地图左边的小庭院里，而澳版的这个庭院是空的——宝开在设计澳版的时候，应该就为中文版的改动预留了空间



PvZ2遭到了各界调侃，基本上都是负面评价



日本综艺节目《矛与盾》在中国也有较高的知名度



PvZ2遭到了各界调侃，基本上都是负面评价

是在尽可能地逼近玩家的忍耐下限。

然而他们离下限还不够近。

最强的盾

PvZ2发售后，网上陆续出现了一些或公关或分析的文章，一部分人在揣测宝开中国的动机，为何要把一个经典品牌毁成这样。还有人将源头延伸得比较远，说国内玩家自单机时代就养成了玩盗版的习惯，所以导致网游独大。又因为玩家连点卡都不愿意买，结果养肥了大量粗制滥造的免费网游。现在出了PvZ2这么个怪胎，也是咎由自取，只怪国内玩家太吝啬。

这么说有点不太准确，F2P国外也是大势所趋，总不能说全球玩家都吝啬。免费网游的出现是正常的，但只有国内把付费玩家和免费玩家之间的差距做得这么大，归根结底是国内玩家不仅吝啬，忍耐力还特别高，只要有不花钱的路子，再怎么枯燥的游戏内容也能忍下去，开发商也只能变本加厉，进一步加大免费和付费玩家之间的差距。让游戏生态逐渐变成一个越来越扁平的金字塔，让塔顶的鲸鱼玩家供养塔底的免费玩家，当然他们的实力也是鲸鱼和浮游生物的差距。因此有人说宝开中国的员工要吃饭，只能搞得这么狠，不然没人付钱。

当然，就算要吃饭，也有吃相之说。这次宝开中国的确吃相难看，但一窝蜂地去骂宝开，很搞笑也很悲哀。此事无关对错，资本家当然希望最大限度地赚取利润，我们忍受痛苦的能力比洋人更强，理所应当会得到更多痛苦，历史已经证明过这条真理，游戏自然也不例外。

在这种背景下，国内玩家会作何反应呢？

PvZ2中文版上架后，游戏圈内见到的最多评价就是“垃圾，不玩”。但游戏圈（包括游戏网站、论坛）只是一小撮，比如身处游戏圈内的我在玩中文版时，总会感到很强的压迫感，仿佛这个游戏浑身上下都流淌着恶意，对“游戏体验”这4个字没有一丝妥协，时刻考验我的忍耐力。而对于PvZ2中文版的目标用户——那些对游戏知之甚少的用户来说，则不会有这么鲜明的抗拒心理。他们是构成大众最主力的成分，向来习惯于逆来顺受。对于PvZ2，他们中的很多人会选择忍（当然的确有奔着挑战高难度而来的玩家）。虽然有点不爽，但反正是免费的，名气又那么大，花点时间通关又何妨。

但中文版这么坑爹，不花钱能通关吗？

事实上，中文版的PvZ2反而是一个能几乎完全免费获取所有内容的游戏，这一点连澳版都没法比。中文版最神奇的一点就在这里，宝开中国团队的能力体现在：他们没有很无脑地劣化，而是在很严谨地劣化着PvZ2。他们很小心地控制着游戏流程，以至于主流用户不至于被难度彻底逼走，同时又能有所期待。他

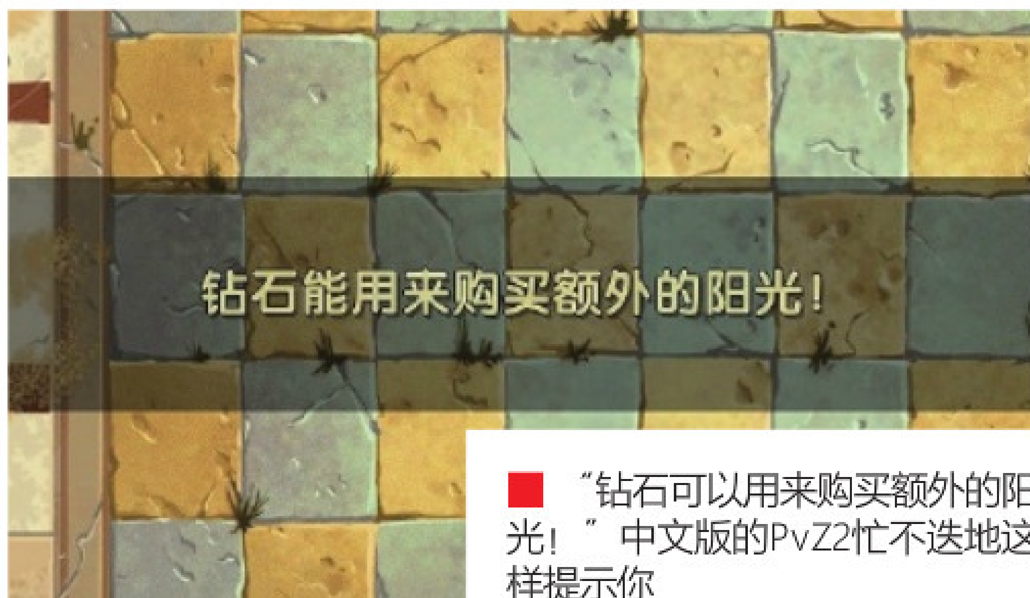


金手指

金手指的设定近乎黔驴技穷，与塔防这一类型格格不入，纯粹是为了内购而生的玩法



在一切以内购为中心设计的游戏里，平衡性就是浮云



“钻石可以用来购买额外的阳光！”中文版的PvZ2忙不迭地这样提示你



在这个事件中，某公司莫名其妙中枪了……看来大众已经形成思维定势了



玩家在教学关里可以无限使用“金手指”，此举就是为了让玩家充分体验到这项技能的好处，以便心甘情愿地掏钱

详情 评分与评论 相关

1. 玩差不多了才出来！
★★☆☆☆ by Mater wang - 01-Aug-2013
好坑爹啊，什么都要买，搞得兴趣都没有了

2. 中国钱多人傻速来！
★☆☆☆☆ by Tanmybaby - 01-Aug-2013
一颗星给一到中国就想钱想疯了的宝来，和外国版完全不一样，外国版金币可以解决的到中国全要钱！有的关卡不充别想过！反正国外版已经打通关了！

3. 坑爹的中文版
★☆☆☆☆ by bahaiyxl - 01-Aug-2013
原版为啥不在中国推出的原因玩玩这个就知道了

4. 太坑钱了，大家不要下！

玩家在App Store里对PvZ2的评价，大部分是一星

们事事折磨中国玩家，又事事迎合中国玩家的习惯。所以我们会看到这样的结果：澳版的PvZ2有6种植物必须用真金白银来买，没有商量余地。但在中文版里，除了樱桃炸弹是充值68块钱送的，其余均有可能免费获得，你只需要支付大量时间去刷雪人即可——免费玩家最不值钱的就是时间。

即便这样，你可能依然觉得不会有这么多用户能忍到通关。事实的确如此，因为很多人压根不觉得自己在忍，他们不会觉得不爽，更不会觉得受到了侮辱。PvZ2对于他们，跟普通的免费游戏没什么区别，他们早已习惯了这一模式。要知道，经过十余年低质游戏的浸染，厂商强势，媒体失声，既没舆论氛围，也无市场环境。国内新一代主力玩家已经没能力判断哪些特质是一个优秀游戏应该拥有的，而哪些又是变相的博彩和拖时间了。当他们被迫重复在一个场景里刷星星时，他们不会觉得有何不妥——那些热门免费游戏不都是来回刷刷刷吗。在市场营销为主导的环境里，我们不能指望一款游戏只凭素质高就会得到玩家的认同，又怎么能指望一款素质低下的游戏就一定会受到玩家唾弃呢？

在PvZ2的所有玩家中，最悲哀的莫过于那些一边叫嚷着“垃圾”，一边四处寻找内购破解的群体。这个群体没有任何存在价值，既然是一坨屎，还要加料吃下去，这是一种什么精神？可见他们对游戏没有任何鉴赏能力，对行业也是百害而无一利。他们在单机时代一边玩盗版，一边用修改器；在免费游戏时代，他们一边越狱，一边破解内购。由于他们的存在，导致正常的付费机制被破坏，无论付费还是免费玩家的利益都会受到损害。他们和宝开中国是天造地设的一对，一个是死也要不为游戏花钱，专注破解盗版到世界末日的用户群体，一个是死也要在中国专注做产品劣化，铁了心忽悠小白的企业，是为最强的盾与最强的矛。

诚意匮乏

这代植物就这么几个，比起一代还少了，这架势完全不像个续作啊

最本质问题

这次PvZ2之所以能引起这么大讨论，更多的不是出于游戏本身，而是事件已经变性，成为了一个“外国公司歧视中国用户”或“中国人是否最会坑自己人”的争议性事件。其实我最关心的反而不是这个，歧视也好，窝里斗也罢，都是区域问题。从游戏的角度来看，最本质的问题是，游戏不好玩了。

PvZ2中文版上架后，在激烈的议论中，澳版突然摇身一变成为良心作品。我们可以理解为大家试图凸显出中文版的无良，但事实上澳版也是个很烂的游戏好吗？无论是横向与初代对比，还是纵向与iOS上的塔防名作对比，PvZ2都奇烂无比。曾经是“有趣”“好玩”代名词的宝开能把游戏做成这副模样，让我觉得很遗憾。



在植物兑换界面，宝开中国很有心地提示你击杀雪人可以得碎片，而碎片也能换收费植物



一次性充值68元获得的樱桃炸弹是唯一必须花钱购买的植物

[分享] 植物大战僵尸2官方中文版本无限钻石，植物解锁和无限金币！
[原创] 植物大战僵尸2 官方中文版（中国区）全植物+1.3亿金币存档，支持未越狱！ …2 3 4 5 6..8
[求助] IMOD注册问题
[求助] 蛋痛的互刷！！！
[分享] 互刷贴，素质，1楼帮楼主刷，2楼帮1楼刷..........
[注意] 官方中文版 刷钻石 一起刷啊~~~
[求助] 在线等互刷
[求助] 两台机子 求互刷
[求助] 在线等刷分~~
[分享] 植物大战僵尸2不使用金币全通关
[补丁] 植物大战僵尸2官方中文版 钻石
[分享] 内购方法中文官方版内购钻石方

有人很热衷于破解内购，尽管他们很可能前一分钟还将PvZ2斥之为垃圾——有便宜不占真是天诛地灭啊



PvZ2的战斗体验十分雷同，这太正常了，就算加上内购，游戏里也没多少植物

前几期我曾专门说过移动游戏创意透支的问题，即无论有多么出彩的创意和玩法，总会在“以最少内容维持最长游戏时间”的制作思路下消耗殆尽。这次PvZ2连个像样的创意都没，却采用了类似的模式，只能理解为品牌透支了。

PvZ2里的一大毒瘤是刷星。在植物数量大不如前的前提下，关卡重复度却高了几倍，流程明显是刷星强凑出来的。其实“刷”本身并不是问题，很多其它塔防游戏也需要刷，但通常是难度所限。如果用RPG来打个比方，有的RPG要你再练几级才能比较轻松地通过后面的内容，有的会直接给你竖个牌子，写着达到XX级之前无法开启后面的内容，PvZ2属于后者。

这还不算，优秀的塔防游戏都会有一个正向循环，玩家打得精彩，奖励就多，奖励能用来兑换更多的内容，从而让玩家打得更精彩，iOS上的塔防名作《坚守征地》和《国王守卫者》都是这个思路。然而在PvZ2里，无论获胜条件多苛刻，无论你的成绩有多好，你也只能一次拿到一颗星，一个地图刷几次拿满三星。之所以无视游戏最基本的付出/回报规则，无非就是为了拖时间，迫使无法忍受重复内容的玩家乖乖掏钱解锁关卡。

作为一款免费游戏，“唯IAP是瞻”的设计理念可以理解，但好玩和赚钱并不矛盾。看看人家《国王守卫者》，游戏价格不菲，还有内购卖，照样好评如潮，收成也很好。抛开重复度都不说，时隔4年，PvZ2的游戏节奏没有丝毫起色，跟紧张刺激的《国王守卫者》完全不像是一个时代的产物。当然初代PvZ也不是一个节奏和难度曲线特别好的游戏，大部分关卡偏简单，玩家摆好阵形就能高枕无忧，之所以能一直保持玩家的兴奋度，新鲜感占了很大一部分原因。每关都有新内容解锁，满满的诚意，让你不得不一关一关打下去，看看接下来还有什么有趣的植物。当PvZ2试图以最低限度的内容维持最高限度的游戏时间时，已经相当于把PvZ初代的宝贵品质完全抛弃了。

结语

回到我们前面的话题，宝开中国成立这么些年来，一直在降低产品下限，但离国内玩家的底线依然有一段距离。包括PvZ2中文版，业界都觉得不行了要大暴死了会花钱玩的都是脑残，依然不能阻止游戏上架后迅速挤到收入榜前列，并在本文截稿前一直保持高名次。在成败论英雄的游戏市场，如此辉煌的战绩很难不让人心动。甚至国外公司也有可能意识到，想要打入中国市场，一视同仁的想法是错的？或许只有自降身价才能在这个市场上捞到钱？有PvZ2的前车之鉴，会有更多的国外公司对中国用户拉下脸皮么？

截至目前，PvZ2还是一个特例，我希望它是永远的特例。



特供长城版

一切要始于这个《植物大战僵尸长城版》，宝开中国在这款游戏里的所作所为比PvZ2可恶劣多了，完全不顾之前购买了付费版的玩家的权益，但人们在一窝蜂给PvZ2送上一星评价时，却很少有人注意到长城版，以至于它目前还是四星半



PvZ2在畅销榜的排名很靠前，可见已经给宝开中国贡献了很多收入



PvZ2的游戏性已经差了同时代的《国王守卫者——前线》太多



为了拿到星星，你就得在这些苛刻条件下不断刷图

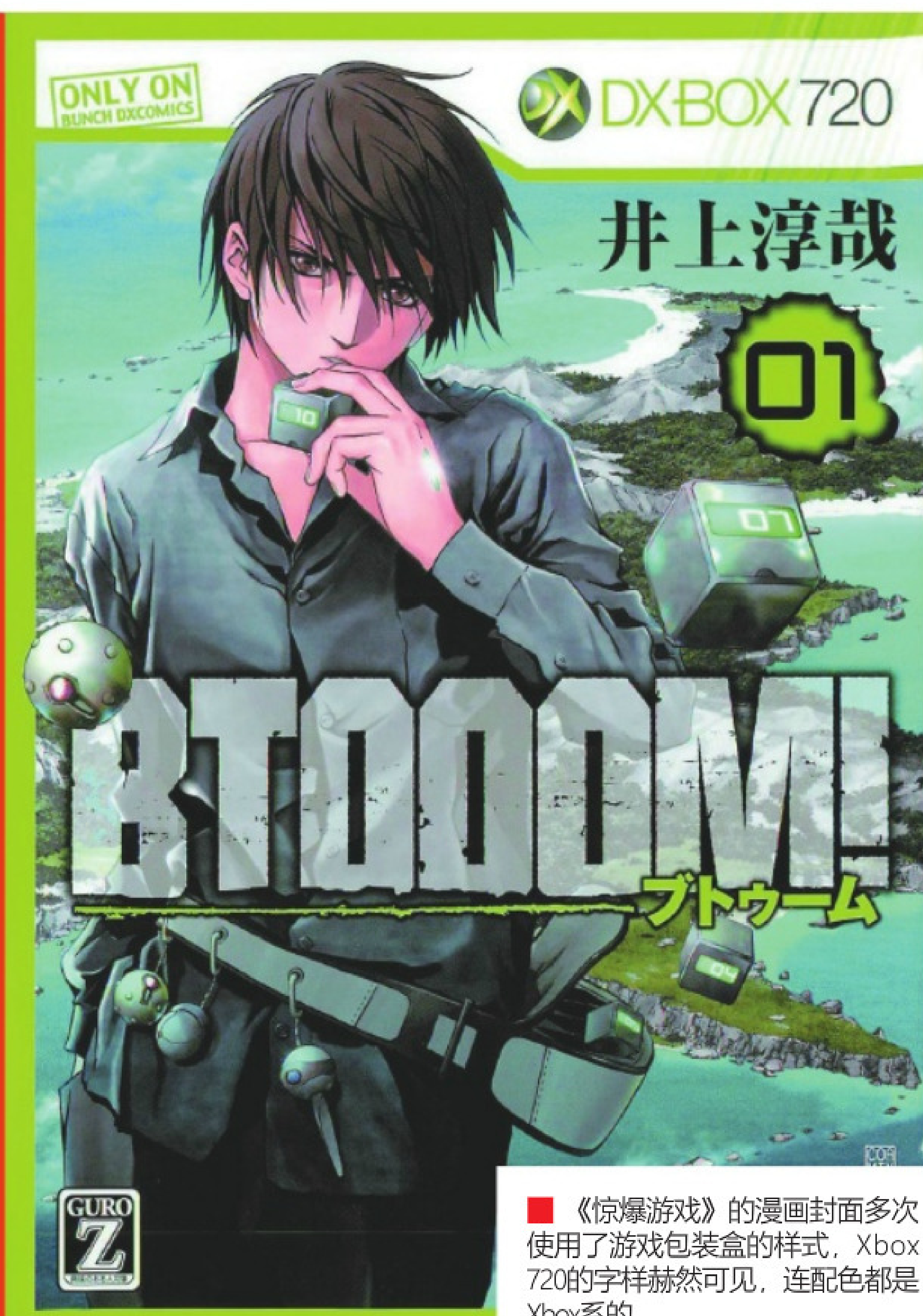


初代PvZ的画面现在看来都十分鲜活，如今的PvZ2已经无法传递出这种有趣活泼的感觉了

■晶合实验室 Oracle

游戏宅的救世之旅

游戏宅的游戏水准通常与现实成就成反比。但在动画世界里，一切皆有可能。动画《惊爆游戏》里就有这么一位阿宅。游戏水平世界顶尖，被扔到现实版的生死游戏中也能从容应付，不由得让人赞叹主角光环的强大……



■《惊爆游戏》的漫画封面多次使用了游戏包装盒的样式，Xbox 720的字样赫然可见，连配色都是Xbox系的

去年以来，日本涌现出不少以电子游戏为主题的动画，以《刀剑神域》《加速世界》《伊克西翁传说》为代表。所谓的“以游戏为主题”，是指在这些作品里，由于技术发展、社会形态变化等原因，电子游戏不再是一种单纯的娱乐方式，而是与现实产生了极大的交融，游戏是整个故事情节发生、推动并结束的地方。这有些类似于国内起点上的网游YY小说，但设定更严谨，背后也别有一番深意，像《刀剑神域》这类作品，里面有不少设定都可以为当前的网游所参考了。不过今天我们要探讨的不是这些作品，而是一部有些另类的“游戏动画”——《惊爆游戏》。在这部作品中，电子游戏并非故事载体，而是在一个同名真人版游戏里扮演着穿针引线的角色。抛开张力十足的剧情，对游戏规则的现实化、对心理的刻画、对人性的拷问、对社会问题的关注，都让这款作品看点多多。

游戏照进现实

《惊爆游戏》的主角坂本龙太是一名一事无成的宅男，失业两年多，足不出户，与家人关系极差。但在网游《BTOOOM!》的世界里，他是一名无人能挡的强者，身为日本第一名，跻身于世界顶级玩家行列。就在他享受在网游里被众人拥戴的虚拟荣誉之时，却被莫名奇妙地带到一个孤岛上，被迫与其余31名玩家展开生死厮杀——只有获取足够次数的胜利，才能逃脱这个小岛。

听起来有点像《大逃杀》或《饥饿游戏》，其实这本来就是一个逃杀类作品。但与前两者不同的是，《惊爆游戏》里的真人游戏，规则完全植根于主角所玩的网游《BTOOOM!》，背后则是游戏公司与资本集团的巨大阴谋。游戏规则是本作的亮点之一，在看到动画简介，还没真正观看之前，我以为这个真人游戏只是将FPS、FTG或MMORPG搬到了现实舞台，没想到《BTOOOM!》不属于上述的任何一种，而是自创了一个颇为有趣的玩法。

电子版的《BTOOOM!》是一个炸弹对抗游戏，游戏者没有枪没有炮，没有魔法技能，有的只是一腰包炸弹。这些炸弹功能特异，游戏者需要在合适的机会引爆炸弹，杀死敌人。真人版的《BTOOOM!》完全继承了这一特色，不得不说，这个想法非常巧妙，既解决了MMORPG超现实元素与现实冲突的问题，又避免了FPS俗套的战斗，显得新意十足。要知道在我们所熟知的电子游戏里，几乎没有类似的作品。

《BTOOOM!》里的其它设定也被最大程度地引入到了现实。这时就是坂本龙太发挥主角光环的时候了，龙太属于“高玩”，能用无数盘对战训练出来的游戏技巧战胜敌人，在岛上占得先机。不过在我们的世界里，一名成天玩游戏的阿宅，怎么可能有足够的体力将游戏里的战斗技巧发挥到现实中来呢？这也从另一面证明了主角光环的强大。在龙太遇到流亡岛上的另一名顶尖玩家吉良康介时，战斗的过程充满了电竞意味——双方对彼此的战斗思路了然于胸，能下意识地判断出对方的行为，但此时龙太还是技高一筹。

这里有一个很反直觉的桥段：

我们玩游戏总强调代入感，恨不得自己就是角色。但在这种生死关头下，主角没有把自己当成游戏角色，而是反其道而行之，将自己代入到游戏者——也就是控制者身上，“就像有另一个自己在身后看着我”，这给予了龙太在混乱中冷静分析的能力。在《BTOOOM!》里有这么一个上级技巧：如果在对方使用雷达的一瞬间也开启雷达，就能抵消对方的雷达效果，达到“隐身”的目的。这个技巧在真人游戏中一样有效，龙太凭借“玩家视角”和深厚的游戏经验，多次预判了康介的雷达动作，险中求胜。而康介在得知真相后，竟然兴奋地大呼“神技”——有种DotA玩家第一次见到月神箭盲射到两个屏幕开外的敌人时的感觉。纵然在你死我活中，高手间也难免惺惺相惜。

在《惊爆游戏》的前几集，还隐约描述了当时的游戏行业。网游小说/动画通常会将时代背景设定在较远的未来，远到足以出现虚拟现实技术，这样才便于在游戏里实现复杂的交互。但《惊爆游戏》的未来相当近，故事背景距今不到10年。动画和漫画都未给出年代背景，不过能从游戏行业的发展看出来——运行着《BTOOOM!》的Xbox 720主机多次出现，昭示着一个假想中的次世代。这里作者用Xbox而不用PS系主机也挺让人意外。有意思的是，为了突出玩家之多，流行之广泛，作者将这款Xbox 720游戏的销量定为300万。对于一个流行到足以获得各大财团的青睐，斥巨资打造真人生死游戏，试图改变世界的游戏，300万的销量显然是不够看的，不过是我大CoD的零头嘛。可见日本主机游戏行业不景气，10万销量开香槟的节奏，导致文艺工作者也放不开手脚，300万销量的游戏，俨然已经成为科幻作品里才能出现的事物了……

人性拷问

《惊爆游戏》的背景设定难免让我们与电影《大逃杀》做对比。虽为动漫作品，但前者对人性的探讨丝毫不亚于后者。天真烂漫的高中生之所以在《大逃杀》里杀人不眨眼，很大程度上是出于残酷的压迫和严苛的规则。开篇两个高中生被杀鸡儆猴，已经让学生们的心理防线崩溃。随后公布的一系列游戏条件都是为促进杀戮而制定的：游戏结束后若剩余1人以上，则全部处死；若游戏中超过24小时无人死亡，全部处死；游戏场的某些地区会随机变为禁区，若不及时离开也会死。禁区还会逐渐增加，明显是为了让学生们频繁转移位置，增加互相照面的几率。在强大的心理压迫下，心理的扭曲也是可以预见的。

在《惊爆游戏》里，我们见不到这么高强度的压迫，但岛上的人们还是不可避免地滑向杀戮和背叛



人性

平时憨厚的大叔背着队友从路过的尸体上偷偷摘下芯片——“反正你又没看见，我就先保管起来吧”



游戏杂志对《BTOOOM!》的报道，看来过了好几年，排版也没啥变化呀



主角独有的控制者视角能让他在关键时刻保持冷静



动画里Xbox 720的手柄是这么一副诡异的造型……



主角在游戏里万众敬仰，但在现实里，连他的母亲都恨他



熟练的游戏者可以活用手中的雷达，实现更多战术功能



网瘾少年

吉良康介因为缺少家庭关爱，小小年级就性格扭曲，犯下不少罪行，却在少年法的保护下逃过了惩罚，平时沉迷于游戏，水平跟主角不相上下

的深渊。因为游戏制定者采用了诱导的方式，放大了人性中的阴暗面。按照规定，每人手背上都有一枚芯片，只有死亡的时候才会脱落。一名游戏者收集8枚（包括自己的）就可以通关回家。岛上一共有32位游戏者，有4位可以生还，这可比《大逃杀》里的1/42的生还概率大多了，给了人们更大的希望去杀戮。而且每天中午会有运输机投下补给，这些补给既是生的希望，也是死的丧钟——在人数多于补给的情况下，冲突不可避免。

联想到《BTOOOM!》里的组队设定也是4人，人们倾向于在岛上组队，形成脆弱的利益共同体，暂时信任对方。这种联盟很容易在芯片数量达到6枚时破裂。因为尽管一个2～4人的队伍通力合作，大家都能通关，但在已有6枚芯片的情况下，一些人的自私心理就会作祟——“只要我自己没事就行，干嘛还要冒着生命危险帮助互不相干的人？”即使有人不这么想，也不能保证别人不会杀掉自己独自通关。在动画中，怀疑与猜忌时刻蔓延在前一分钟还在一起说笑的队友之间。主角在开篇就结识了一名性格忠厚老实的大叔，二人相依为命，历经艰难困苦，彼此都救过对方的命，在常人看来，绝对算得上坚实的友谊。但在大叔受伤，主角出去寻求药品之时，大叔却因恐惧和孤独，害怕主角丢下自己，事事都往坏处想，最终打算独吞芯片，对归来的主角挥戈相向。就连怀揣一颗圣母心，能用嘴炮就不用炸弹的主角，也经常被逼到绝路，被迫杀人。一个人在困境和诱惑的双重压力下，会如何被心理的阴暗面吞噬？《惊爆游戏》给出了残酷的写照。

《惊爆游戏》的动画在第十二集戛然而止，留下一个巨大的悬念，因为此时已经把漫画的内容讲完了。之后漫画龟速连载，为我们展示了一个让人震撼的事实：真人版《BTOOOM!》的最终目的，是为了“改良”整个人类社会。这次的32名内测玩家有一个共同属性——是被现实社会抛弃，被周围的人讨厌，被亲朋好友点名为“希望消失的人”。在游戏主办方看来，社会停滞不前的原因不在于罪大恶极的罪犯，而是那些在生活中给别人带来很多困扰的人，是那些各人自扫门前雪的人。这些人数量众多，虽然令人讨厌，但没到犯法的地步，别人也无可奈何。真人版《BTOOOM!》正是为了“净化”社会而生（真正目标还是为了赚钱），也正因为这个看似崇高的目的，才能吸引各大财团。至于我们的主角，天赋异禀的游戏高手，天生具有敏锐的纠错感，自然担负起寻找Bug，使《BTOOOM!》崩溃的使命。截止本文截稿，漫画的剧情已经到了千钧一发的时刻，主角一行人处在生死边缘，能否粉碎游戏主办方的阴谋也在此一役。不过这次我希望主角别这么顺利，不然这部优秀的作品可能就要迎来完结了…… P



■ 即使知道队友是为了自己外出找药，即使知道队友刚刚救了自己，仍然会害怕自己被丢下



■ 《惊爆游戏》的叙事手法有些类似美剧《迷失》，每个人看似倒霉，其实背后都有一段故事



■ 动画比电影里更容易出现脸谱化的角色，被送到岛上的医生表面很亲切，内心阴险狡诈



■ 漫画里对“各人自扫门前雪，莫管他人瓦上霜”的心态进行了深刻反思

■上海 小象咪咪

三消头彩

移动游戏公司的造神运动还在继续，由于这个行业充满偶然，无规可循，混沌将开未开，所以新手扮猪吃老虎的现象不断上演，包括本期游戏英雄传的主角。你可能注意到这篇文章有点戛然而止的意味，其实现实的结局更简单——他们发了，千言万语尽在不言中。

进入2013年后，北美iOS的销售额排行榜上，第一名悄悄地发生了变化。就在一年前，这个榜单还是被《部落战争》《巴哈姆特之怒》等强调实时联网还有玩家互动的准网页游戏占据着。但就在这几个月内，榜单的头把交椅已然移交给了一款名为《糖果粉碎传奇》（Candy Crush Saga）的弱联网游戏。根据以往的市场经验，像这样的三消益智游戏，通常都会有不错的下载量，但玩家的付费意愿则不那么强烈，因此鲜有赚上大钱的。然而《糖果粉碎传奇》却打破了这个定论。它不仅让成千上万的玩家玩得不亦乐乎，同时也让开发商King.com和它的创始人里卡多·扎可尼（Riccardo Zacconi）赚得盆满钵满。

身为King.com首席执行官的扎可尼，过了30岁才进入游戏行业。现年46岁的他在职业生涯的大部分时间里，都做着与游戏无关的工作。1967年，扎可尼出生在意大利的罗马。他的学生时代并没有与电子游戏产生太多的交集。意大利虽是欧洲几个主要大国之一，但在游戏行业的知名度和地位远不如其他欧洲近邻。当里卡多选择自己的专业与职业方向时，绝不会想到将来有朝一日会与游戏结缘。

探求摸索

扎可尼选择就读的大学是位于罗马、有着意大利哈佛之称的国际社会科学自由大学（LUISS），专业是经济学。学成之后的扎可尼选择离开自己的祖国，只身闯荡欧洲，在之后的20多年里再也没有回到过意大利。他的第一站，是当时刚刚完成统一的德国。

20世纪90年代初，扎可尼在德国的艾意凯（L.E.K）咨询公司谋得了他的第一份工作——投资顾问，不久又跳到了波士顿咨询集团。经济学出身的他对这项工作驾轻就熟，在此后近10年的时间内，同样的工作将伴随他度过这段宝贵的人生。如果不是20世纪末国际互联网的异军突起，扎可尼很可能会成为一个成功的投资咨询顾问。

扎可尼人生的第一次转折来源于被称为“互联网革命”的产业风暴。在一夜之间，以.com结尾的公司如雨后春笋般出现在人们的眼前，但凡沾上互联网概念的股票，价格无不一路飙升。身为投资顾问的扎可尼当然不会放过这一机会。在德国工作期间，扎可尼结识了几个瑞典来的朋友。当扎可尼向他们提出想搞网站的念头后，几个人一拍即合，一起凑钱成立了一个名叫Spray的公司。和当时许多创业的人一样，他们将公司的主营业务瞄准了那时最容易吸引眼球的网站形式——门户网站，计划提供搜索和电子邮件等服务，此时的扎可尼对自己的选择信心满满。

一开始，事情确实如他们预料的那样，互联网顺风车使公司发展迅速。很快他们就收到了1亿美元的投资，并且计划在2000年3月将网站上线。可天算不如人算，还没等他们撑到网站上线的那一天，互联网的泡沫就破了。投资者开始对互联网公司嗤之以鼻，扎可尼的公司可谓是出师未捷身先死。因为后续资金跟不上，加上网站前景灰暗，扎可尼不得不将Spray出手转卖与他人。其时市面上破产的互联网公司多如毛，

里卡多·扎可尼
Riccardo Zacconi
生日
1967
出生地
罗马
成就
未知



■ 成功了之后，自然免不了宣讲成功经验，这样的榜样给了从业者信心——或许下一个中头彩的就是自己？



Saga家族

King.com的游戏大都带有Saga（传奇）字样，这是一个不错的命名策略。当一款里程碑式的成功产品面世后，玩家对“Saga家族”的关注度都会上升

乏人问津，因此扎可尼的公司最后是以远低于他们预期的价格出售的。

这次创业失败给了扎可尼宝贵的经验。他日后回忆创业阶段的艰苦日子时，提到这是他人生宝贵的财富。他认识到，想要将一家公司良好地经营下去，必须要有长远的事业和计划，如果仅仅是跟随眼前的利益，那这家公司是不可能走远的。

不久之后，扎可尼离开了已经易主的Spray，回到了他熟悉的老本行，做起了风险投资的顾问。但此刻互联网的魅力始终在他的心中挥之不去，他忘不掉这片新世纪的蓝海。

在进入标杆资本之前，扎可尼开始尝试转型做门户网站以外的互联网内容。他发现，在美国有一种帮助陌生男女约会的网站非常流行。这玩意类似中国的相亲网站，非常受美国青年的欢迎，在欧洲大陆却几乎没有同类网站。商业嗅觉敏锐的扎可尼出于职业本能，意识到这是一块未开垦的处女地。在他的策划下，一系列面向欧洲年轻人的约会网站成立了，其中尤以他在标杆资本期间创立的uDate最为有名。

uDate上线之后果然造成了热烈的反响，从未想象过在网上结识约会对象的欧洲人，纷纷被这个新兴的网站所吸引。依靠广告等方式，uDate赚取了不小的利润。这让扎可尼开始品尝到做互联网生意的胜利果实，更加坚定了继续此项事业的决心。

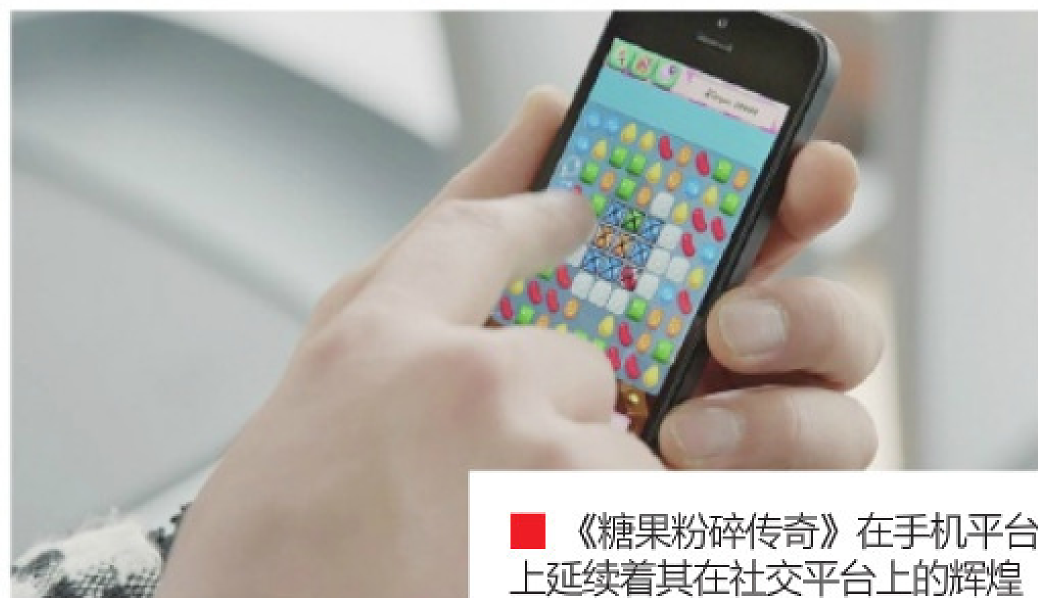
但是，随着网上约会的热潮在美国渐渐消退，扎可尼警觉地发现，uDate并不是一个长久的赚钱工具。人们会对网络上的陌生人产生厌倦，从而回到现实中，找到真正适合自己的另一半。尽管uDate的各项数据仍然还在上升，但扎可尼已经看到了不久的将来所要面对的困难。于是他决定，再次出售自己的公司。与上次折价出售Spray不同，这次的扎可尼是以2.2亿美元的高价将uDate转卖的。就是这笔钱给他再次创业提供了最初的启动资金，没有uDate的成功，也就没有之后King.com的成立。

边缘徘徊

扎可尼投资顾问的眼睛再次睁开，竭力搜索互联网中最有发展前景的行业，就在此时，他的人生第一次与电子游戏产生了交集。此时他已过而立之年。扎可尼不是一个游戏玩家，他是一个认同游戏市场前景的投资家。当他看到有如此多的人在互联网上寻找想要的游戏时，就知道这将是一块巨大的市场，大得看不到边。

扎可尼找来了他在德国咨询公司的前同事，商量第三次创业的事宜。他们每个人都拿出自己的积蓄，准备博一下互联网游戏。2003年，扎可尼来到英国伦敦，成立了King.com。这家公司的主营业务，是为雅虎这样的门户网站提供在线游戏产品。扎可尼从来


■《Bubble Witch Saga》也是一款三消类的益智游戏，核心玩法是《泡泡龙》式的射击游戏


■《糖果粉碎传奇》在手机平台上延续着其在社交平台上的辉煌



■ King.com游戏的日在线用户数量稳步上升



■ 扎克尼将目光转向移动平台，以获取更大的利润



■ 只看《糖果粉碎传奇》这十分低龄的画面，你难以想像它的受众有多广

没有做过游戏，这次尝试对他而言是从未有过的第一次，其间的挫折也是前所未有的。

在King.com成立的最初两年里，公司业务举步维艰。当时给雅虎提供游戏的开发商五花八门，既有传统游戏业的巨鳄，也有独立制作的工作室。游戏质量参差不齐，用户数量也远比不上传统游戏业。大家犹如身在丛林之中，凭着本能获取稀缺的利润。

这段时间对扎可尼来说是最为艰难的日子，有好几次公司就要走到破产的边缘。但此刻的扎可尼已不像当年创业时那样着急，他心中有自己的盘算和计划。就在那一年的平安夜，办公室里的传真机突然卡住了。他拆开传真机，从里边的滚筒间拉出了一张皱巴巴的纸，上面印着的，是一份能够拯救他公司的商业合同。他知道这个圣诞节他终于可以安心度过了。

年近40，对于一个企业的CEO而言并不算大，但在游戏行业可算得上是爷爷辈的人物了。在扎可尼的带领下，King.com走过了最困难的时期，终于在2005年实现了盈利。到了2009年，King.com已经是雅虎游戏频道的主要开发商。但与此同时，门户网站的游戏用户却在急剧下降。他们的玩家正在大批大批地往社交网站转移。经过对社交网站的调查，扎可尼对自己说——“我们必须转移到Facebook上。”

当他将这个决定告诉他的投资者时，却遭到了不同的反对声音：“你不可能在社交网站上成功，因为那里已经是Zynga的天下。”

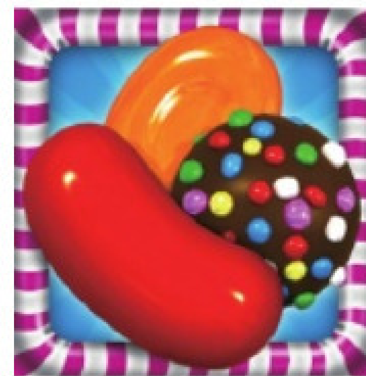
投注式开发

扎可尼也很清楚，已经占据Facebook排行榜的Zynga，是横亘在他们面前的一座大山。但在扎可尼看来，这座大山并非不可逾越。Zynga和Facebook都有他们各自的问题，而King.com要做的，就是绕过这些问题，找到自己的生存方法。

虽然投资者们都不看好扎可尼的决定，但他还是这么做了。他们找到了属于自己的开发方式——尽量控制开发成本，每个游戏都只有3个开发人员；用最快的速度开发，最多只能3个月；游戏上线后，反响差的游戏停止后续开发，花大钱宣传反响好的游戏。

经过短短两年时间，Facebook的游戏榜单发生了变化，King.com的三消游戏击败了众多Zynga的产品，在榜单上牢牢地占据一席之地。直到2011年9月，《糖果粉碎传奇》在Facebook上线，一时风光，无出其右。扎可尼终于用事实回击了质疑他的人。

如今，《糖果粉碎传奇》不仅在社交平台，同时也在移动平台上获得丰厚的利润。已经有人将King.com视为下一个Zynga。而扎可尼自己有着清醒的认识，三度创业的艰辛，让他更加扎实地走好之后的每一步路。而这个由他创造的游戏王国，还将继续新的传奇。



糖豆

《糖果粉碎传奇》的图标由几个有特殊效果的糖豆组成，在游戏里，它们就是玩家的福音



《糖果粉碎传奇》有上百关的内容，玩家将不断接受新鲜有趣的挑战，并不会感到乏味



其实King.com的游戏很多都是关卡制的，让玩家始终能玩到比当前更新鲜的内容



看到King.com这么多的三消游戏，你应该了解什么叫“投注式开发”了



King.com的员工已经扩展到超过500人，但仍旧保持着较小的开发团队规模

■天津 半神巫妖

时空游侠

对于老玩家来说，在那个创新不断、惊喜连连的上世纪90年代中期，大家似乎总能玩到一些无比经典的开创性游戏。比如本文将要介绍的这款《时空游侠》，几千年的穿越历程，可比清宫辫子穿越剧带感多了。

Time Commando
类型
冒险
开发
Adeline Software International
发行
Electronic Arts
发售日
1996.7.31

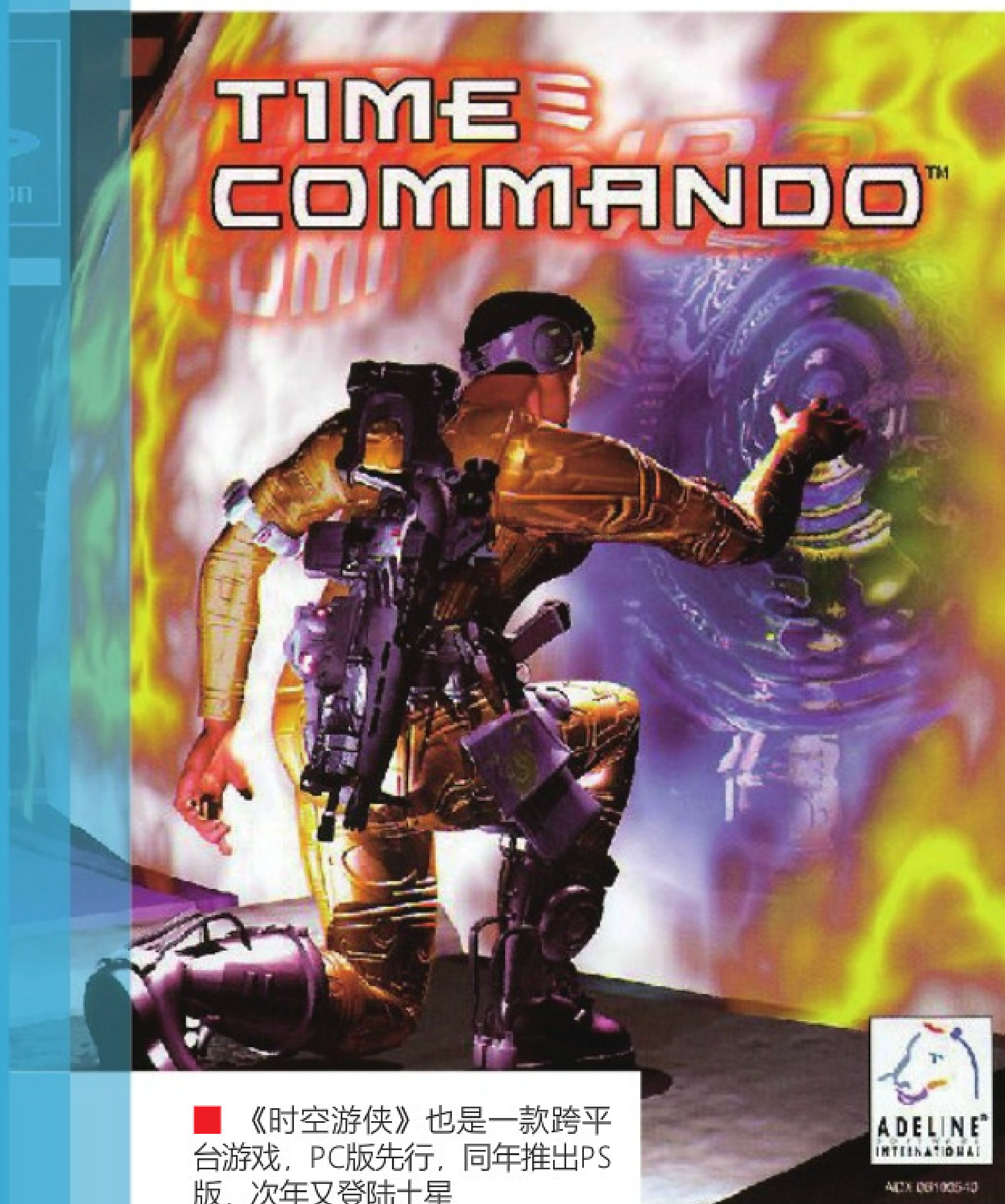
《时空游侠》是一款发行于1996年的动作冒险游戏，在世界观和玩法上都有不少出彩的地方。游戏将大背景设在了一个充满了高科技的未来。在这个背景下，军方获得了一家私人公司提供的特殊计算机——一台可以模拟人类历史上任何时期、任何战争形态的计算机。但是，敌对公司偷偷在这台计算机中安放了一种叫做“掠食者”的病毒，因此造成了时空扭曲漩涡。为了防止整个世界被漩涡吞噬，作为病毒清理特工的主人公要前往包括史前、罗马帝国、封建日本、中世纪、一战、二战等不同历史时期，消灭病毒拯救世界。

历史大杂烩

粗看起来，《时空游侠》采用的是一个不算新奇的科幻点子——穿梭时空，无论是在小说、漫画还是游戏中均很常见。但是《时空游侠》的引人入胜之处在于，同其它穿梭到某一个特定时期的科幻作品不同，它提供了8个不同的历史时期供玩家挑战。如此一来，玩家首先可以在游戏中体验到完全不同的历史风貌与场景，其次还可以挑战完全不同类型的敌人。这种设计既避免了关卡设计中容易出现的重复性，又增强了游戏的表现力。辅以3D游戏引擎，玩家借着主人公斯坦利参与了人类历史上的诸多重要事件，背景剧情堪称冒险游戏里的翘楚。

《时空游侠》也并没有拘泥于真实历史设定，而是做了一个小小的发挥，在这些时期中添加进去了一些只存在于人类想象中的东西。比如征服新大陆时期的鸟人、未来时期的外星人以及中世纪的魔法师，令笔者惊讶的是，这些点到为止的设计并没有毁掉游戏的历史感，反而增强了每个时期的时代感与趣味性，在虚虚实实中丰富了玩家的体验。

本作的关卡设计即使放在今天，也可以说是动作冒险游戏中的典范。游戏一共提供了九大关卡，其中前8个为穿梭时空关卡，最后一个“病毒世界”是



■《时空游侠》也是一款跨平台游戏，PC版先行，同年推出PS版，次年又登陆土星


■寻找不同的武器挑战不同敌人是《时空游侠》的特色


■游戏的载入界面信息量巨大，你能从中分辨出几个历史时期？

最终Boss所在地。在前8个关卡中，玩家需要前往上文所提到的不同历史时间段，面对完全不同的敌人，需要使用6种不同的武器来应对。某些游戏可以让你用石斧与野蛮人对打，某些游戏又可以让你操着武士刀与忍者比拼剑道，某些游戏还能让你拿起左轮枪骑马狂飙，你当然也能在一些游戏里用激光步枪打残一堆机器人，但只有《时空游侠》可以让你玩到全部这些内容。

虽然每一关玩法各异，但主人公斯坦利因为受限于时空穿梭的特定规律，进入每一关时都是赤手空拳的。玩家需要在每一关的开始阶段迅速熟悉该关卡的敌人类型与作战手段，寻获符合那个时代的各种武器。比如在史前时期，玩家就只能用石头、骨刀与大棒长矛与敌人作战，到封建时期的日本则有了武士刀与忍者镖。有了武器，斯坦利要面临的问题依然不少，游戏为玩家提供了各式各样的难题去解决。比如在狂野西部这一关中，玩家就需要打开一个谷仓的大门，我清晰地记得自己当年试验了很多种方法未果，最后发现谷仓上方有一个小小的不起眼的窗户，将雷管准确扔进去之后才炸开了大门。

与此同时，《时空游侠》尽可能地在每一关中添加了符合特定时期的小任务。比如在封建日本时期里，玩家就可以与相扑力士来一场比试；在罗马时期可以前往古罗马斗兽场与野牛来一场血腥的斗兽；在中世纪则可以挑战一下装神弄鬼的魔法师；而在狂野西部，自然少不了与牛仔的手枪对决。这些小任务虽然与主角在每一关中要完成的主线任务关系不大，却极大地丰富了游戏的乐趣，体现了一名时空游侠的真正意义——体验并挑战不同时空的特色任务。

在游戏的最后一关，玩家会遇到一个特殊的任务——超越时间，玩家需要与时间赛跑，在一个类似玻璃台阶的地方迅速前行。最后在关卡结束时见到主人公的女友，温情脉脉后解决掉最终Boss。从技术上看，本关仅是一个难度颇高的跑酷（笔者曾经奋斗一个下午也没有过关，前8关的难度似乎都攒起来放在最后了），在加入了女友、拯救世界等催泪元素后，这一关的象征意义远大于游戏意义。通关后全部演员出场谢幕，给《时空游侠》画上了一个圆满的句号。

技术缺憾

《时空游侠》的缺陷主要体现在技术上，最明显的当属游戏的AI，在简单模式下，玩家就像逛花园一般，即使在困难模式下，敌人仍会傻乎乎地走到玩家的火力射程里。同时，采用了3D引擎的《时空游侠》在玩家定位上经常出现错位，以至于玩家在捡起隐藏物品时容易失败。由于关卡存在倒计时，玩家经常找到可以消减时间的蓝色芯片却无法捡起，只能抓狂不已了。



Adeline

Adeline是一家位于法国里昂的工作室，大多数成员来自Infogrames。Adeline出品的游戏少而精，无论是《双子星奇遇记》还是《时空游侠》都堪称经典。这家工作室最终于2004年关闭



我们的斯坦利还是挺酷的吧，毕竟也是穿越先锋之一了



游戏的美工还是颇见功力的，勾勒出富有历史气息的场景



虽然在古代日本遇到背后写有“功夫”的敌人有一些违和，但在当时还是令人小小激动了一把



游戏作战系统比较简单，敌人身上都会有瞄准点，这让战斗有时会变得十分无趣

数码时代，一切都显得十分匆匆，今天还是价格不菲、人见人爱的产品，没两年就成了压箱底没人碰的旧货。当然啦，东西会变，但我们的记忆不变，特别是现在的年轻人，几乎每人都有些意义非同寻常的数码产品。笔者的一位朋友，依然留着一台破破烂烂的PS2游戏机，而且是最早的型号，又厚又重，摆在客厅里显得很不协调，去他家做客的人都劝他扔掉，可他就是不肯，他说——看着游戏机就能想起当初单纯快乐的日子，那种感觉要比黄金还珍贵！

“微小的”摄影师
——小东西拍出大世界

笔者喜欢拍照片，人像用单反，旅游用微单，逛街还必须揣着卡片机……买机身和镜头花掉不少钱，朋友们都说这叫“单反穷三代”。有时笔者也会检讨，因为经常换器材，自己从没把哪台相机的功能发挥100%，尤其见识过摄影大师的作品后不得不承认，自己作为普通爱好者或发烧友，很可能一辈子也无法达到人家的高度，所以还是安下心来，老实用好手头上的东西吧。其实从好玩和简单记录的方面看，哪怕是小小的手机，用好了也极有趣！

1.Kick Light：无线补光灯

具体有多好玩呢？我们先看这个叫“Kick Light”的无线补光灯。我们知道，摄影被称作是捕捉光的艺术，而手机的感光元件尺寸小，白天光照好时成像尚可，但晚上拍东西就一塌糊涂了。为了提升拍照质量并给作品填加上独特的气质，你不妨买一个Kick Light。



↑做工看上去相当不错，不过这价格不算低哟！



→Photojojo官方图片不能展示出Kick Light的全部本领，大家感兴趣可到Flickr上搜索

Kick Light是个能随身携带的光源，它内置5排可调节亮度、颜色、光照样式的LED，还能安到专用外壳上挂到iPhone背面手持拍摄。很方便的是，你甚至可以把Kick Light固定到三脚架上遥控补光。通过自带的App，用户在手机上便可调节光源的色温、亮度、样式。

Kick Light最神奇的地方，是能模仿出某张照片或视频的光源特点，让你重现出经典的画面。Kick Light内置1750mAH锂电池，通过USB接口充电，光源色温范围是2500～10000K，最高亮度是5400K下的400流明，虽比不上专业设备，但在营造气氛上有足够多的发挥空间。这款产品售价约合人民币1100元，出品公司是Photojojo（就是出过很多手机外挂镜头的那家），相信一定有人猜到了！

2.OMG Life：记录的意义



←真是个小巧玲珑惹人喜爱的小相机！



↓佩带方便，LED显示屏信息清楚，不过画质就不能讲究太多了

有的人喜欢摆拍，把自己最好的一面展示出来，还有的人拍照片只为了记录生活，回过头来看看很有感触。如果你属于后者，那么也就成了“OMG Life”这类相机的潜在消费者。OMG Life属于“自动照相机”（Autographer），最早应用在医疗领域，作为辅助治疗仪器用，比如患有严重记忆障碍症的人，可以随时了解自己之前的位置。后来一些摄影爱好者发现把相机挂在脖子上时不时拍下一张照片，往往能给人带来意外惊喜，于是喜欢上了这种拍照方式，也渐渐成为新的摄影理念。

OMG Life可以挂在脖子或夹在衣服上，你可以以第一人称视角记录下每天生活的美好瞬间，比如朋友聚会、孩子生日等等。机身自带加速度计、色彩传感器、磁力计、运动传感器和温度传感器，再综合GPS信息，系统会决定拍照的参数，让你得到效果最好的照片。

OMG Life配备136°视角定焦镜头，照片最高500万像素，内置8GB内存，重量仅为58g，尺寸37.4mm×90mm×22.9mm，售价约合人民币4000元。

LEGRIA mini：我很爱自己

喜欢自拍的人不要错过佳能最新发布的LEGRIA mini，因为它能让更方便地自拍——而且还是视频！这款摄像机外观时尚，易于摆放，底部有最大可上仰60°的支架，翻转屏还可触摸操作。LEGRIA mini内置超广角镜头，获取高达170°的静态图像对角画面和160°的动态对角影像捕捉能力，而重量仅为160g。另外，无线传输、1080p、内置立体声麦克风也是它的主要卖点。





↑产品图与视频截图

改变的力量
——进化时刻来临

谷歌Chromecast发布以后，人们发现这个仅合人民币200多元的小电视棒，竟然能让一台普普通通的电视机变成所谓的智能电视，而且还比过去的电视盒子更智能，索性纷纷打消了购买新电视的念头。其实生活中还有很多东西，通过安装一个小设备就能获得彻底不同的功能，下面我们就来看几个吧！


↑投影仪效果图


↑产品实拍，方方正正的一个小盒子

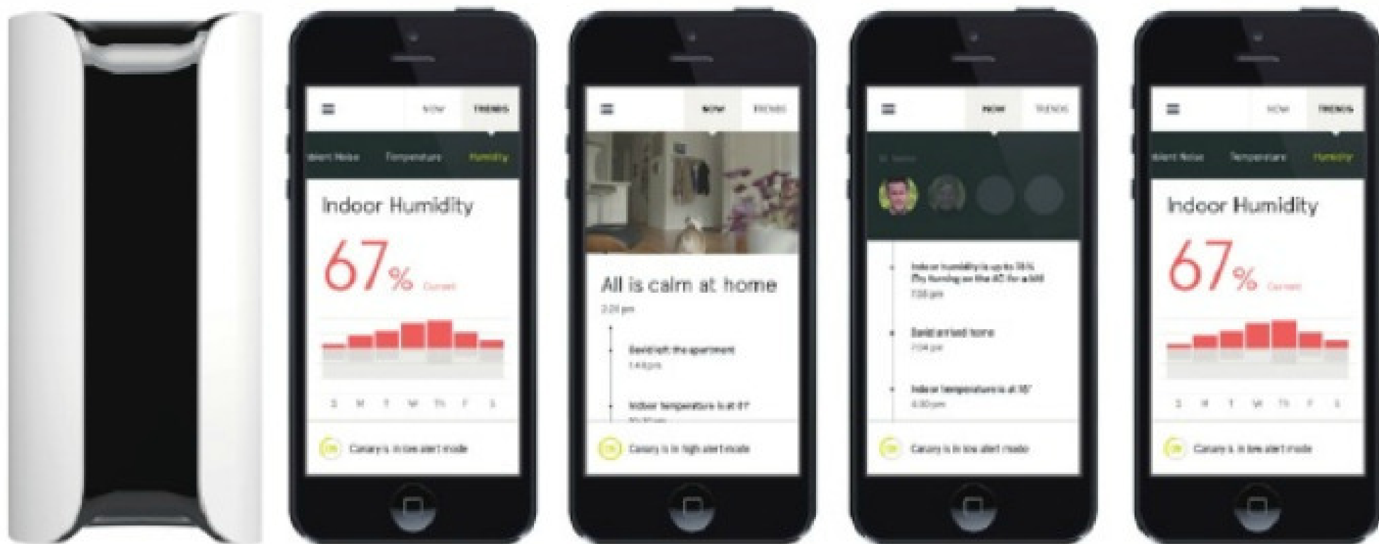
1.iPad一秒变投影仪

iPad能办公吗？当然可以，配上蓝牙键盘与适合的软件，它甚至可媲美笔记本电脑，不过iPad有一点无法令人接受——它没有VGA或HDMI接口，除非你舍得花钱额外购买连接器，否则不能把画面投射到大屏幕上，而且即使你买了连接器，身边也不一定有大屏幕显示器……所以，便携式投影仪相对更符合需求，国外购物网站Hammacher就上架了一款微型投影仪，它专为iPad设计，通过充电接口与之连接，就能把iPad中的图片、视频、软件画面投射出来，最大可达60英寸。

这款产品有一个35流明的LED灯泡，投射尺寸为6～60英寸，画面比例4：3，最高分辨率640×480。投影仪前端有一个手动对焦环，扭动它可以获得清晰的画面。投影仪没有内置扬声器，所有声音都交给iPad搞定，如果你要给很多人播放，最好连接外置音箱使用。和其他同类产品类似，该投影仪提供免费App，你可以用来它放大、缩小、旋转图片，或者快速选择设备内的多媒体内容。

投影仪内部有一块锂电池，最长使用时间约为2小时，其他时候它还可以当作移动电源使用，给iPhone或iPod Touch充电。

2.Canary：手机晋升安全管家



↑迷你尺寸的设计，现代化造型风格。免费App，可以随时查看摄像头画面

地震、火灾、空气污染等天灾人祸，每天都会夺走许多人的生命，让我们觉得自己活得并不安全。假如你觉得需要多一双眼睛替你站岗放哨，这款名叫“Canary”的小设备就可胜任，它是一个包含高清摄像头和传感器的微型设备，还能感应动作、温度、空气质量、声音、震动……时刻监视你的家庭安全状况。

Canary采集的数据，最终都要发送到iPhone或Android设备上，当数值达到预定的参数时，警报就会马上响起。比方说，气温骤变或许是有火灾发生，不明人物或奇怪的声音出现，可能意味着有人非法入室盗窃。

Canary还有学习功能，原理是基于之前的数据积累，也就是说使用的时间越久，它越能准确地感应室内的温度、湿度状况，也就能对异常情况做出精准的判断。

3.Rubbee：变身电动自行车



↑Rubbee的外观与安装效果

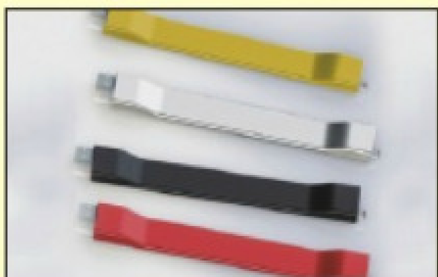

→随时切换状态，的确很拉风

现在大街上电动自行车远比普通自行车多，可见它们是多受欢迎，不过个性方面，电动自行车还差得远，看起来都是一个样，比较文艺的青年男女不会喜欢。你有没有想过，要是有一个东西，可以把普通自行车变成电动的该多好？Rubbee就是这么个东西，它的外形是一个紧凑的长方形盒子，把它安装到自行车座椅下方即可，它的内置电动马达启动时，摩擦轮就会转动带动自行车后轮，速度最高能达到每小时15英里。不用Rubbee时，你可以迅速把它拆下放在包装袋里，任何人都看不出它是什么。

Rubbee充电需要数小时，设备通过节流阀控制，由于其可移植性且简单实用，它的价格有些贵，接近人民币1万元。看到这里你一定反问凭什么它比电动车还贵。笔者认为，Rubbee目前在国外的定位较高端，对于换个齿轮便几千上万元的专业自行车来说，Rubbee或许还算便宜呢……

电池戴在手上

“Wrist Charge”是一个护腕模样的移动电源，共有3款不同版本，接口分别对应iPhone 5的Lighting，30pin的iPhone 4S/iPad 2，以及常见的Micro USB接口。和同类产品不同的是，Wrist Charge本身既是电源又是数据线，所以当你使用时无需担心找不到线的问题。这款产品目前还在Kickstarter上集资，售价约合人民币100元。


↑多彩的喔！

■写在前面

本期介绍的国外精品游戏共有3款，它们分别是《哥伦比亚之围》（BioShock Infinite: The Siege of Columbia）、《疯狂诡宅》（Mansions of Madness）、《奥古斯都》（Augustus）。这3款游戏称得上各具特色，非常值得逐个介绍一下。

《哥伦比亚之围》套用的是电脑游戏巨作《生化震撼——无限》的题材，这种做法是很有意味的，并且可能影响深远，或者说至少是开了个好头。一直以来，大型电脑游戏如何桌游化？小编我没事儿也会瞎琢磨，当然，我没想出个所以然来，放眼整个桌游界，思考这个问题的人一定更多，但至少到目前为止，也没有找到什么行之有效的好法子，不过不管怎么说，尝试总是值得赞赏的，是走向成功的必经之路，关于这个问题的讨论，大家可以关注一下《生化震撼？桌游？》。

对于《哥伦比亚之围》的介绍，我们也采取了特别的方式。我们没有详解游戏的具体规则，而侧重于介绍游戏的设计思路，彰显这款“生化震撼桌游”与同名的电脑游戏之间不同的地方。这种行文方式目前只是一种尝试，读者朋友们是否满意呢？

《疯狂诡宅》这种稍有恐怖色彩的桌游，已经成为一个特定的流派，有着相当数量的拥趸。我们此时介绍这款游戏，是因为中文版上市在即，此类故事情节丰富的游戏，能不能读懂剧情，对游戏的乐趣有相当大的影响。

《疯狂诡宅》的背景取自“克苏鲁的召唤”，目前我们能接触到的采用这一背景的桌游数量不少，甚至连书店也能买到“克苏鲁的召唤”相关书籍。另外，这款游戏的玩法涉及到玩家之间的合作，合作类桌游也会受到固定的一票玩家的欢迎。

《奥古斯都》则是另外一种风格，此类取材于古希腊、古罗马、古埃及的策略类游戏数量繁多，本游戏在今年的德国年度游戏大奖中获得提名，必定有其不凡之处。本游戏属于轻度策略类游戏，之前我们也反复提到过，德系桌游越来越向家庭化、娱乐化倾斜，这种改变的长远影响，目前还看不清楚，是好是坏，也很难明确下结论。不过细想起来，每个时代都有每个时代的流行趋势，似乎也没必要用好坏来区分。

本期的DNF卡牌部分，继续介绍第三版《召唤者传奇》的内容，主讲的是召唤攻击牌和支援召唤攻击牌。DNF卡牌在不长的时间里，已经推出了三版，发展势头不错。游戏的体系越来越复杂，平衡性方面一定要多加留意。P

生化震撼？桌游？

“生化震撼”系列，就算没玩过，至少你也该听说过它的大名。《生化震撼——无限》一推出，就好评如潮，不过大家想过没，如果用这个题材，做一款桌游，会是什么样的？大家可以自己设想一下，想不出来也没关系，因为这款桌游已经实际存在了，这就是Plaid Hat Games推出的《BioShock Infinite: The Siege of Columbia》（以下称《哥伦比亚之围》）。这是值得说一说的游戏，不是因为这个游戏有多好玩，只是用“生化震撼”这个题材来做桌游，就值得特别关注一下。

也许你会觉得，电脑（电子）游戏和桌面游戏实出同源，载体及表现形式不同而已，采用同种题材的桌游和电子游戏很多，互相转化的也不少。这些看法都不算错，但是有一个前提条件，那就是系统比较复杂的大型游戏，很难桌游化。以时下流行的“枪车球”游戏来举例吧，枪战游戏玩家玩得爽，挪到桌游里，多半变成了投命中骰子，一个20面骰子，投到10以上算命中（对方负伤），投到15以上算击毙（对方死亡），大体上就是这样。赛车游戏要的是速度上的快感，挪到桌游里，多半就变成了走格格的策略游戏。球类游戏也是如此，FIFA、PES这种动作上你没法模拟，“足球经理”这种你的数据库又不够大，事实上，也确实难以找到非常出色的足球题材桌游，这已经很说明问题。



说以上这些，不是说桌游不如电脑游戏，只是各有特点罢了，桌游也有很多特点和特长，就不再赘述。我说这些，只是想指出——用一款顶级的电脑游戏大作的题材，来制作一款桌游，是个有点儿疯狂的想法，也是桌游迷们乐于见到的一种尝试。正如上文所说的那样，即使用同样的题材，桌游所要做的也不是简单地复刻电子游戏，也做不到。要想做出精彩的桌游，只能另辟蹊径找个其他的切入点。事实上《哥伦比亚之围》就是这么做的，第一人称射击游戏变成了“争取胜利点儿”的策略游戏，玩家会怎么评论其实不重要，真正对“生化震撼”感兴趣的玩家，一定也会愿意拿起这款同名桌游体验一下的。

目前与知名电脑游戏大作采用相同题材的桌游，数量还是太少，设计师们似乎本能地在回避这个有可能吃力不讨好的雷区。其实我觉得这个领域大有可为，对电脑游戏和桌游都有相当的促进作用，尝试一下，说不定有更好的发展呢。P

哥伦比亚之围

●游戏名称：BioShock Infinite: The Siege of Columbia ●中文名称：哥伦比亚之围 ●游戏人数：2～4人
●设计者：Isaac Vega ●出版公司：Plaid Hat Games ●出版时间：2013年



《哥伦比亚之围》封面

在《生化震撼——无限》中，玩家扮演的是布克·德维特。这个前平克顿事务所的侦探受人所托前往浮空城哥伦比亚，在那里他游走于深陷冲突的两方之间，尽自己所能将委托人的目标——伊丽莎白从这里带出去。在整个游戏过程中，他都无法避开与民众之声或是开拓者党徒的冲突。这两者之间的战争将整座城市撕成了两半，而他们都对布克和伊丽莎白有着特殊的兴趣。

而在Plaid Hat游戏公司制作发行的这款桌游中，游戏的焦点变成了城市中这针锋相对的两方：民众之声和开拓者党。玩家将有机会操纵其中任意一方进行游戏，可以按自己所愿构建军队、夺取城区控制权、削弱对方实力，而这一切的最终目的就是控制这座城市。在游戏中玩家们有机会对一些全局事件施加自己的影响，与此同时他们也应该注意布克和伊丽莎白一路留下的烂摊子。

游戏的构想如此，但是很多人还是会有这样的担心：“如果这只是一个拙劣的复刻版，除了让人重新经历在《无限》中已经走过的那段旅途以外别无乐趣可言，那又有什么意义呢？”正如Plaid Hat的创始人和主设计师科尔比·道奇（Colby Dauch）所说的：“没人想要玩这样的游戏。”而在道奇看来，如果一个游戏，不管它有多么丰富的游戏元素，不管它的游戏机制多么新奇，如果它不够吸引人，不能让人沉浸其中，那这款游戏就不值得发行。说起来容易做起来难，为了让游戏显得足够有乐趣，制作者在其中加入了大量富有挑战性的抉择。对这些行为及后果的权衡和取舍会让玩家们感受到持久的挑战，这种压力是最有效的乐趣提升手段。“我应该冒险通过天索吗？”“我要冒险挑战布克吗？”“我应该用手牌影响这个事件吗？”每一项选择都会对胜利造成至关重要的影响。


《哥伦比亚之围》配件图



康斯托克和黛西

常言道，与人斗其乐无穷。如果大家伙儿在一个月黑风高的周末夜聚在一起准备好好的杀上一夜游戏，那这时候最糟糕的选择就是那些只要大家循规蹈矩就可以互不影响进行下去的类型了——这些游戏完全摧毁了桌游之夜的意义。而《哥伦比亚之围》并不是一个可以让人温温吞吞完成的游戏，它鼓励玩家之间的对抗，事实上玩家之间必须相互竞争以获得胜利。


游戏中的卡片

“生化震撼”系列一贯的特点就是令人叫绝的故事。在这一点上电子游戏有着比桌游更加巨大的优势，玩家能够从视觉和听觉上沉浸入游戏的环境中。但是相比预设的程序，由玩家之间互动制造出的游戏局势则是桌游的一项巨大优势。伊丽莎白或许会被开拓者党抓到，但随后民众之声就发起突袭试图将其救出来。而在另一场游戏中，在两派激斗正酣之时，或许鸣鸟将会从天而降，给与开拓者党徒们巨大的优势。

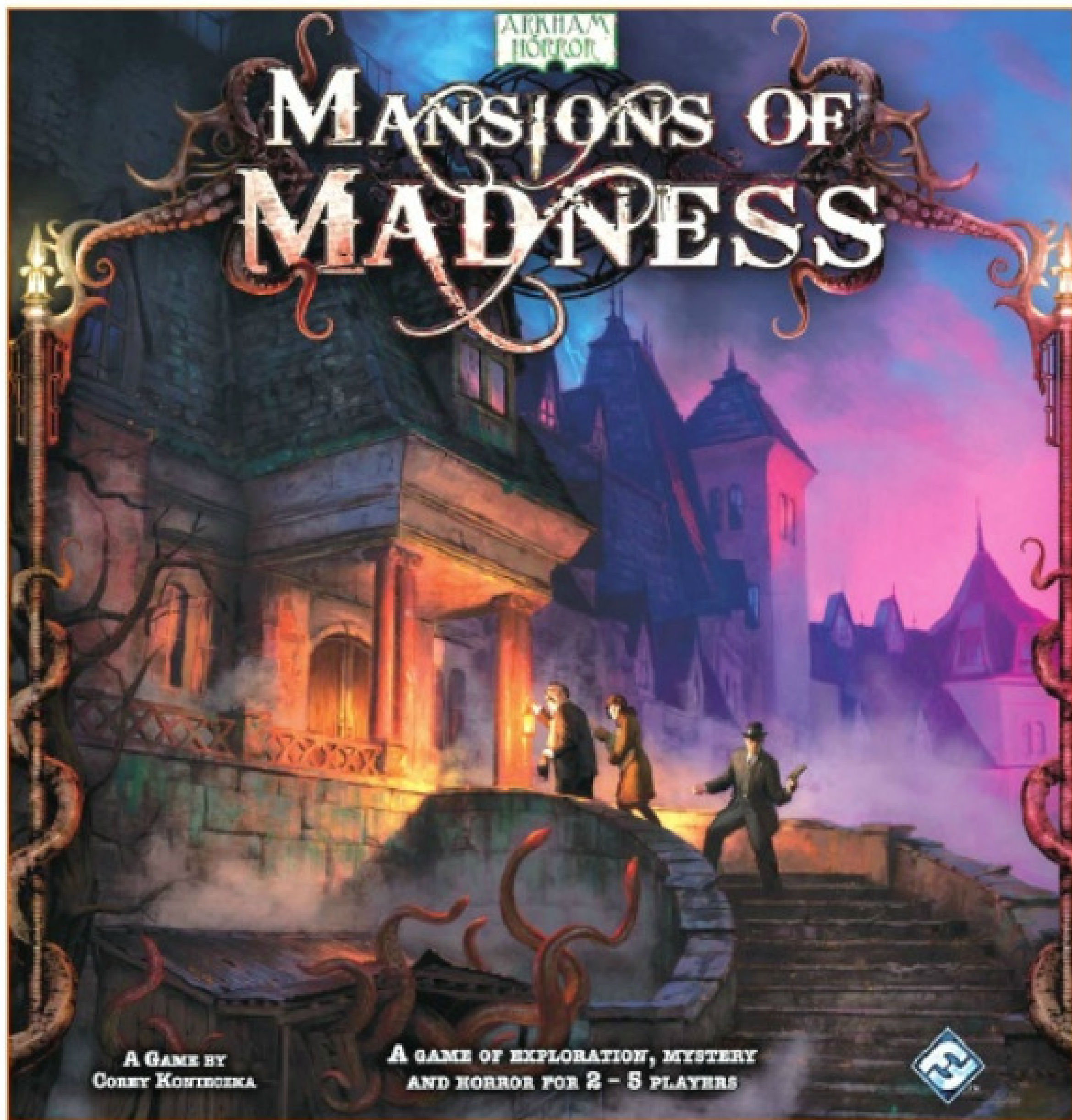
用科尔比·道奇的一句话来说：“我们希望能够创作出一个玩家能够将其想象力投射其上，从而让每一次游戏过程都是一个难忘故事的游戏。”

欢迎回到哥伦比亚城。



疯狂诡宅

●游戏名称：Mansions of Madness ●中文名称：疯狂诡宅 ●游戏人数：2～5人
●设计者：Corey Konieczka ●出版公司：Fantasy Flight Games ●出版时间：2011年



《疯狂诡宅》封面

这是一款2011年出版的游戏，之所以现在才关注，并拿出来介绍，是因为中文版就要上市了。这是一款带故事和事件的游戏，所以阅读量比较大，中文版的发行将使我们跨越语言的障碍，可以更方便地体验这款有趣的游戏。

说到故事、事件、角色扮演题材的桌游，玩过一些桌游的玩家可能都会想到《山屋惊魂》，这款2004年出版的游戏一直是很多玩家心目中最具RPG风范的桌游，而《疯狂诡宅》在很多方面也会给玩家相同的游戏体验，所以在游戏发行后，已经翻译成了很多种文字，让桌游玩家可以放下《山屋惊魂》，从而体验新的故事和冒险。

在《疯狂诡宅》中，玩家们首先要选择一名房屋的看守者，其他玩家则是调查员，这样在游戏一开始就确定了玩家的身份，与《山屋惊魂》略有不同，更像是《深入绝地》那样的城主模式。然后就是挑选一个故事背景，每个故事背景又有3个目标，看守者随机抽取一个目标，然后就开始按照故事和目标进行游戏准备，双方开始布置房间，分发人物卡、技能卡、事件卡、探索卡等等，游戏的卡牌种类很丰富，在游戏中各种事件、线索、效果、物品，都通过卡牌的形式来表现。为了增加游戏的价值和玩家的真实感受，游戏中还有很多精致的怪物模型。这些怪物会在游戏中出现，与玩家战斗。

游戏采用传统的回合制，先是每个调查员的回合，然后是看守者的回合。调查员在自己的回合内可以移动两次，并执行一次行动，移动和行动是可以穿插的。移动指在游戏的各个区域或房间内移动，行动则有多种选择：奔跑，可以再移动一次；打出卡牌，执行卡牌效果；丢弃物品，将牌放在所在房间；攻击怪兽，攻击同房间内的一个怪兽；探索，翻开房间内的一张障碍卡或探索卡。所有调查员行动后，到看守者行动，首先，看守者可以收集威胁指示物，然后使用威胁指示物来打出行动卡，行动卡可以让看守者抓神话卡或创伤卡，也可以用来召唤怪物或者移动怪物，这些都是阻止调查员发现更多线索的方法。之后，可以控制怪兽攻击调查员，调查员会因怪兽的袭击而受伤或者恐惧，同时，调查员也可以反击怪兽，进而杀死怪兽。最后，看守者可以给扣着的事件卡增加时间标记，当时间标记达到事件卡所需的数量后，就可以翻开并执行。

调查员在游戏中的目标是通过不断探索各个房间，来发现探索卡，当发现“1号线索”或者触发“4号事件”之后，调查者们就可以查看看守者在回合开始时抽取的目标卡，从而来确定他们在游戏中获胜的最终办法。游戏中的线索连续设置和谜题板的设计十分创新，为游戏增加了非常多的变化和乐趣。

如果玩家了解《克苏鲁的呼唤》这一背景，则会对《疯狂诡宅》更加钟爱，因为游戏就是使用了这个背景的内容和方式，游戏中的怪物，人物的属性和数值，处理事件的方式，以及游戏的目的，都借鉴了“克苏鲁的呼唤TRPG”。而游戏的感受也与TRPG基本相同，只是游戏本身提供了充分的道具和现成的故事，减少了“城主”的负担，也可以让玩家们更快地进入游戏。像之前出版的《魔阵惊魂》《远古呼唤》等等，都取材于这个背景，这个背景虽然相对小众，但这几年在FFG的不断开发下，已经逐渐被更多的人了解和喜爱。

相信中文版的出版，可以为喜欢《山屋惊魂》的玩家打开一扇新的门，虽然在题材和玩法上略有不同，但同样是恐怖的气氛、无尽的探索、充满变化的事件、曲折的故事、变异的怪兽、团队的合作等等，这些相同的要素都可以满足同样的桌游爱好者，而这种游戏也正是桌游领域所缺少的。



《疯狂诡宅》的配件，够壮观的吧！

奥古斯都

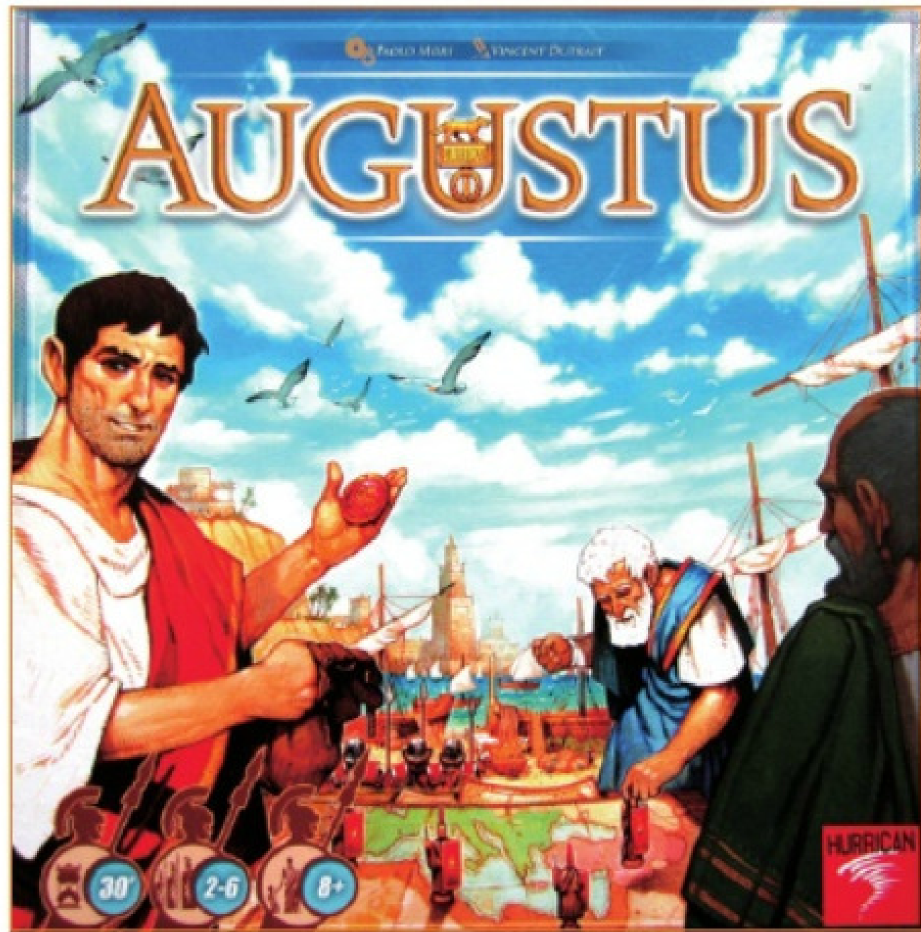
●游戏名称：Augustus ●中文名称：奥古斯都 ●游戏人数：2～6人
●设计者：Paolo Mori ●出版公司：Hurrican ●出版时间：2013年

奥古斯都是罗马帝国皇帝屋大维的另一个称谓，同时包含“神圣”“高贵”的含义，游戏以罗马帝国为背景，玩家在游戏中需要争夺的目标就是成为新的“奥古斯都”。

这款游戏在今年的德国年度游戏大奖中获得提名，但因为出众的合作卡牌游戏《Hanabi》而并未获得大奖，不过，能在几百款新游戏中获得提名，已经足以证明游戏的可玩性，但由于德国年度大奖的评委们越来越倾向于家庭向的轻策略游戏，所以对于喜欢高难度的Geek玩家来说，可能这些提名游戏都缺乏吸引力。但桌游如果想越来越普及，走进家庭和大众是必然的趋势。

下面进入正题，游戏有一个很大的正方形盒子，但是其实配件很少（很多玩家吐槽这一点，见配件图），配件包括目标卡：玩家在游戏中可以征服的区域或人物；军团片：用来随机抽取的原片，包括7种：双剑、盾牌、马车、投石器、军旗、匕首和百搭，这些片会放在一个布袋里用来抽取；军团模型：类似卡卡颂的米宝；还有记分卡和游戏结束时根据目标卡获得情况而分发的奖励片。这些配件找个卡盒基本就能都装下了。

游戏开始时，每个玩家抽取6个目标卡，选3个，摆在自己面前，中间另放5个，作为可以后续挑选的目标卡，每个玩家发7个军团模型，用来完成目标卡。将所有军团圆片放到黑色布袋里，然后随机选一个起始玩家，就可以开始了，布局超简单。从先手玩家开始，他从布袋里随机抽取一个圆片，然后每名玩家，可以根据抽取的圆片，来将一个军团模型放到一个带有这个圆片图标的目标卡上。或者将一个已经在目标上的军团模型（无论所在位置的类型），移动到另一个目标卡上该类型的图标上。每个目标卡上会画有集中圆片的类型，当玩家能把所有类型上都放上模型后，就可以完成这个目标卡。如果同时多个玩家完成目标卡，则根据目标卡的编号，从小到大依次生效。因为目标卡完成后不仅会有分数，而且会包含一个特殊的效果。特殊效果分成3种：立刻效果：比如玩家可以立刻放两个指定类型的军团模型，或者让其他玩家去除军团模型，多拿一个目标卡，多获得更多备用军团模型等等（每个玩家一开始只有7个）；永久效果：把一个类型的圆片当做另一种类型使用，一共有5种组合。



《奥古斯都》封面

游戏结束时的效果都和加分有关，比如你完成目标卡的指定军团类型会额外加分，指定类型的区域目标卡会额外加分等等。当所有玩家都结算完成的目标效果后，将拿出的圆片放回袋子里，顺时针由下一个玩家再次抽取。游戏直到有一名玩家完成7个目标时结束，然后开始算分，包括目标卡本身的分数、目标卡效果的分数，以及奖励片的分数，总分最多的玩家获得胜利，成为新的奥古斯都。

游戏有着非常简单的流程，摸片、放或挪动军团模型、完成目标、放回圆片，依次循环。游戏的内容主要在于圆片和目标卡，圆片按固定的比例放到袋子里，每次的概率都是一样的，但由于有7种片，所以运气成分也很大。目标卡有不同的效果，玩家可以根据自己面前的目标卡来考虑先完成什么，后完成什么，从而实现联动，但由于圆片的出现无法预料，所以对完成目标卡的规划也有很大的影响。

总体来说，游戏很轻松，不需要玩家细算，也没有很深的策略需要思考，每轮都在产生无法预料的变化。军团模型的数量限制，以及一些可以影响别人的目标卡效果，也为游戏增加了规划的成分和互动要素。说到游戏未能获奖的原因，第一可能就是盒子和内容差得有点多，大盒又浪费又不方便携带；第二就是策略游戏虽然主流，但创新要素匮乏，都是在博弈的平衡中让玩家判断取舍。


《奥古斯都》的配件，确实有点儿少，至少和《疯狂诡宅》没法比

最后说些题外话，从玩家的需求和SDJ的评选可以看出，桌游正朝着两个方向发展，一个方向是高级策略游戏，会被策略桌游爱好者们追捧。另一个方向就是娱乐类游戏，轻松简单，运气成分大，适合男女老少和家庭。我们已经多次提到，SDJ的评选更倾向于后者，这样才能扩大桌游的影响力，而这些能够被大众所接受的游戏，生命力也会更长。





DNF卡牌 召唤的精髓！

随着DNF卡牌第三版《召唤者传奇》正式上市，各位玩家一定发现了本版卡牌中一个新增的卡牌类型——召唤攻击牌！这是《召唤者传奇》中最独特的地方，也是与版本名称相呼应的地方。今天，我们就来全面研究一下这一全新的卡牌类型——召唤攻击牌！

召唤攻击牌： 是《召唤者传奇》版本中新加入的一种卡牌类型，属于一种特殊的攻击牌。召唤攻击牌存在于各职业攻击牌及支援攻击牌中。区别于普通攻击牌，加入了经验限定图标。

以上为召唤攻击牌的定义！如果你一时没有看的太懂，不要着急，下面我们将用具体例子对召唤攻击牌进行全方位的分析！

召唤师是与版本名最符合的职业，我们就先从召唤师的职业看起吧。

契约召唤： 路易丝

经验限定： 3；**速度：** 7；**攻击力：** 1

召唤攻击： 2

在回合开始时，若你操控7个或以上的召唤物，你赢得本局游戏的胜利。

这是召唤师职业的一张召唤攻击牌。

首先我们可以看到，在卡牌类型一栏里，与普通攻击牌类型为“攻击”不同，其类型为“召唤攻击”。

其次，我们可以看到，与普通攻击牌相比，在攻击力数值的上方，多了一个经验限定图标，里面有一个数值（3），这一数值即经验限定值。也就是说，只有你的经验区里面有大于等于3点的经验值时，此召唤攻击牌才能成功被召唤！



①卡牌类型 ②经验限定 ③攻击力 ④子职业名称 ⑤所属主职业标识

最后，我们看能力描述部分。最上面一行有“召唤攻击：2”的字样，这是什么意思呢？



1-5 各类召唤攻击牌，玲琅满目，牌面都十分漂亮



6-10 对比一下左边3张和右边两张，对，右边的两张绿边牌就是支援召唤攻击牌

召唤攻击：当你打出召唤攻击牌后，你可以选择是否进行召唤攻击。若你选择召唤攻击，则你必须满足该牌所需经验值，而后你不能再继续连击。此召唤攻击牌本回合对对手造成伤害，数量等同于召唤攻击数值加上此牌的印制攻击力。结算本牌造成的伤害后，将该牌放置在你的装备区。不论你是否赢得比拼，你都可以选择发动召唤攻击能力。

以“契约召唤：路易丝”为例。当打出这张牌时（不论是比拼阶段还是连击阶段打出），如果你的经验区有大于等于3点经验值，你就可选择发动召唤攻击的能力，这时将立刻停止你的连击，结算伤害。发动召唤攻击的能力，伤害等于召唤攻击的数值加上印制攻击力，即3点伤害（当然你也可以选择不发动召唤攻击，那么你可以继续连击，本牌造成的伤害将不能加上召唤攻击的数值，即造成1点伤害）。之后将该牌放置在装备区，此牌将停留在场上。只要此牌停留在场上，其卡牌能力将永久有效。

此牌还体现了召唤师这一职业的最大特点！上期我们讲过，召唤师是唯一可以纯靠召唤物KO对手的职业，就是体现于这张卡牌之上。

通常的游戏获胜方式有两种：1.通过使用攻击牌向对手进行多次连击造成更高的伤害，让你的对手生命值降为0，生命值降为0的玩家输掉游戏。2.当玩家需要抓牌而自己的牌库无牌可抓，此时他也输掉游戏。

这张卡牌为我们提供了额外的胜利条件！在TCG中有几条亘古不变的规则：牌面描述大于规则描述、否定大于肯定等等。所以，即使规则中没有这一获胜方式的描述，但牌面上如果明确描述了，即可成立。

这张卡牌已经明确描述了：在回合开始时，若你操控7个或以上的召唤物，你赢得本局游戏的胜利。

《召唤者传奇》版本中，还有另一衍生的卡牌类型，即支援召唤攻击牌。

支援攻击牌：是《转化之战》版本中新加入的一种卡牌类型，属于一种特殊的攻击牌，以绿色边框加以区分。

支援召唤攻击牌：支援召唤攻击牌是《召唤者传奇》版本中新加入的一种卡牌类型，是召唤攻击牌存在于支援攻击牌中的一种表现形式。区别于普通攻击牌，支援召唤攻击牌加入经验限定图标。支援召唤攻击牌可以当做普通攻击牌打出，若你使用召唤能力时，首先需要满足的便是经验值限定。支援召唤攻击牌上不带任何主职业标志和子职业标签，任何职业均可使用这些牌。

以下以“RX-78追击者”做示例——

经验限定：3；**速度：**8；**攻击力：**2

召唤攻击：0（终止你的连击）

在回合结束时，你可以消耗3：消灭本牌，且选择并消灭一个对方的召唤物。

首先，在卡牌类型一栏里，为“支援召唤攻击”。其次，与召唤攻击牌一样，在攻击力数值的上方，多了一个经验限定图标，里面有一个数值（3），这一数值即经验限定值。只有你的经验区里面有大于等于3点经验值时，此召唤攻击牌才能成功被召唤！最后，本牌边框为绿色，与支援攻击牌相同。没有职业限定，任何职业均可使用这些牌。

至此，我们已经探索了《召唤者传奇》版本中的新卡牌类型——召唤攻击牌。这些强力的召唤攻击牌可以更好地武装我们的勇士，与你的宠物们一起战斗吧！



①卡牌类型 ②经验限定 ③攻击力

莉莉丝

■天津 半神巫妖



作者的话： *想写一篇《龙世纪》的同人小说已经很久了，皆因这款游戏那与众不同、独具魅力的世界观。在这个黑暗奇幻的世界里，力量是弱点，虚无缥缈却拥有无上的权威。这里有被玷污的上古龙神、暗裔与荒野女巫，这里也有灰袍守护者与试图掌控一切的教会。*

荒野小屋、老男人与小女巫

莉莉丝会魔法，在这个世界里可不是一件什么好事。

是啊，教会多少年来拼命向大众灌输着一个观点，那就是千年前泰文特帝国的大法师们傲慢地闯入神的黄金城，不可避免地玷污了它并且带来了第一次枯潮——仿佛这世界上所有的坏事都是因为法师，或者说魔法。

于是长久以来，法师们都被软禁在法师圆环里，在教会的圣殿骑士们紧盯之下修炼魔法。甚至那些在年幼时稍稍显露出一点魔法天分的儿童也会被无情地从生身父母身边带走，然后迅速被关入法环，从此永不再见。

而教会自己呢？牧师们从没有办法显露出哪怕一点神迹，他们崇拜的神仿佛根本没有赐予他们任何力量，教会却声称正是因为法师玷污了神的黄金城才导致了神的离开——莉莉丝最唾弃他们这一点：自己没有力量，却对真正拥有力量的那群人心怀恐惧。

莉莉丝自己就是真正拥有力量的那群人中的一位——她是一名女巫，一名强大的女巫。她的魔法并不是来自于法师圆环，当年六岁的她显露出了魔法天分，随即就被圣殿骑士从父母身边强行带走前往法师圆环。谁曾想在半路上遇到了暗裔，护送她的几名圣殿骑士被暗裔杀死，而她则趁机逃入了荒野。在荒野里，她遇到了一名教会口中的“异教徒”——逃离法环的叛逆法师，在这名法师的指导下，莉莉丝开始研习魔法。现在的她刚刚二十岁，在教导她的老师最终因病死去之后，她终于成了自己的主人。

但是自己的主人往往最难当。

莉莉丝十多年没有离开过这片荒野，费罗登有太多这样的荒野，充满了危险的狼群与一望无际的沼泽。因此那些想避开尘世的人们往往会定居在荒野中，就像她的师父那样。

她和她师父在荒野中心有一间小屋，气味难闻的沼泽将这间小屋保护起来，这么多年也没人找到过这里。莉莉丝每天除了给师父做饭洗衣外，就是学习魔法知识并在屋后的空地上演练魔法。

在莉莉丝的记忆中，男人的概念等同于老男人，确实，她在记事之后见过的唯一一个男人就是自己七十多岁的师父——最后这几年他甚至无法下床。但是莉莉丝知道，她还年轻，有的是时间，而她的师父却没有，因此她必须尽快学会他所有的魔法。

莉莉丝做到了，她不但学会了师父的所有法术，还自己创造了几个属于自己的魔法。比如她称之为“莉莉丝的翻转”的法术，可以让大片的敌人在空中折跟头。她到现在还记得师父看到这个法术时那满脸皱纹的脸上浮现出的笑容：也许这个叛逆法师失去了全世界，却在自己的晚年拥有了一

个宝贵的礼物——一个强大的徒弟。

此时此刻，莉莉丝站在师父的墓碑前，因为即将获得真正的自由而激动的她，却突然发现自己不知道该做什么，或者说该去哪里。现在的她虽然拥有了强大的力量，但在这个世界面前却依然无比脆弱，因为这世界对于她来说就像一张白纸一样，毫无印象。

莉莉丝锁好了小屋的门，她知道自己也许再也不会回来了。然后又转过头来看了看师父的墓碑，轻轻点了点头，她深吸一口气，转身迈向了广阔的未知世界。

她就是黑袍女巫莉莉丝，一个注定不平凡的荒野小女巫。

家乡、库纳利人与危物

沼泽的气味还是那样难闻，但是松鼠从脚边跑过、阳光透过灰黄的云彩照下来的感觉还是让莉莉丝兴奋异常。

她低头看了看自己寒酸的黑色长袍，然后握紧了手中的木杖——这根比树枝长不了多少的木杖其实是一根法杖，莉莉丝永远记得师父告诉她的可怕事实，关于这个世界有多么仇恨法师的可怕事实。因此她才将法杖做得好像一根拐杖，她可不想刚一来到尘世就被教会抓走。

该去哪里呢？也许该回去找自己的家人，在莉莉丝被教会带走时，六岁的她清楚地记得母亲的痛不欲生与父亲的愤怒，她也清楚地记得自己还有两个兄弟——詹姆斯与布莱克，虽然他们的相貌已经在记忆中模糊了。

但自己的家在哪里呢？莉莉丝突然发现自己竟不知道自己家乡的名字，只记得家门口那条永不停息奔流着的河水。

莉莉丝第一次感到了无助，她精通变形术、随时可以与灵体沟通，甚至禁忌的血魔法都不在话下，此时却不知道自己该向哪个方向前进。莉莉丝的眼睛模糊了，痛哭着的母亲似乎就在前方，她伸手想抓却怎么也抓不到。

寂静的荒野中传出了一声声嘶力竭的喊叫，巨大的火球腾空而起将粗大的树干拦腰炸断……

莉莉丝的愤怒就像她刚刚掷出的火球一样炽热，她跪在了地上，天上飘下了蒙蒙细雨。

几天后，莉莉丝走到了荒野的边缘，她决心去第一个出现在地平线上的大城市，去寻找那奔流不止的河流。

不知走了多久，也不知离开荒野小屋有多远，莉莉丝只知道自己穿越了沼泽、爬过了两座山，甚至坐船横跨了一个湖。这一天的傍晚，莉莉丝看到四下无人，运用闪电魔法打中了一只野鹿作为晚餐。就在她正准备生火烤肉时，不远处突然走过来一队人。

机警的莉莉丝连忙躲到一棵树后，不久伴随着锁链声，这队人马靠近了。她从树后偷眼观看，发现这些人竟然是传说中的库纳利人——有着金色皮肤的异域巨人。

莉莉丝记得师父教授过她关于库纳利人的事情，这些信奉“坤”的巨人们是狂热的征服者，他们的社会就像一个军团一样纪律严明。当然，库纳利人对魔法的厌恶程度比费罗登人更甚，这句话在今天得到了印证——这支队伍实际上是在押解着一个被铁链缠身的库纳利人，从被押解的这个库纳利人的衣着上看，莉莉丝辨认出他就是库纳利人口中的“Saarebas”——意思是危物，也就是会魔法的人。

莉莉丝不禁怒火中烧，她从树后突然跳出挡住了去路。

库纳利人顿时拔出巨剑，他们从小的军事训练让他们几乎成为这个世界上最强大的战士，或者说是狂战士。

但是莉莉丝的魔法更强，她开始从影界吸取魔法能量，在自己的手中形成一团炽热的火球。库纳利人怒吼着冲了上来，却被莉莉丝的火球炸飞。其余库纳利人也冲了上来，莉莉丝挥动法杖，在他们冲锋的路线上布下一个麻痹法印，紧接着将自己的怒火转化成强大的电流，结果了剩余的敌人。

莉莉丝走近那个被押解的“危物”，挥动法杖解开了锁链。

“你为什么要救我？”他的双眼被金属眼罩挡住了，但是他能感觉到莉莉丝的靠近。

莉莉丝一时不知该如何作答：“呃……我……”

“你应该知道我是一个危物，”他继续说道，“我可以施展魔法。”

“拥有魔法又不是什么罪恶的事。”莉莉丝皱了皱眉头。

“当然是。”库纳利人跪在地上一动不动，“我与大家不同。”

莉莉丝觉得更加可笑了：“与大家不同更不是罪过，一个种族怎么可能都一样？”

库纳利人摇了摇头：“你不懂，库纳利人没有个体，只有整个种族——种族的强大是第一位的，个体不重要。既然我拥有了大多数人没有的魔法，那么我就是一个异类，是一个危物，我理应获得现在的命运。”

莉莉丝突然觉得眼前的这个库纳利人十分可悲，并且，她的师父也没有教过她下面该怎么做。于是，她眼睁睁看着这个库纳利危物站了起来，在她的面前施展火焰魔法引燃了自己……

城镇、少年与暗裔之血

距离库纳利人自焚而死已经三天了，莉莉丝拖着疲惫的身心继续前行着。三天前的事情让她觉得，这世界远比她想象中的要复杂许多。为什么这个世界上的人们如此痛恨魔法？为什么这些从小被灌输的观念能够影响他们一生？为什么人们不愿意去思考去探究真相？

最关键的是，她的家人会不会也把自己看做一个“危物”？莉莉丝想起了在自己六岁被教会带走那天父亲愤怒的眼神，似乎瞄准的不只是圣殿骑士，还有她自己……

终于，在经过了几个月的长途跋涉之后，一座不大不小的城镇出现在了眼前。这是莉莉丝第一次见到城堡与市集，也是第一次见到这么多的人。

她记起了师父的话，那就是时刻要掩藏自己的法师身份，因为在费罗登，只要不是被关在法师圆环里的法师都是“异教徒”，会被教会无情地猎杀。而对于莉莉丝这样一个年轻貌美的女巫来说，一旦被捕，等待她的命运也许比死亡

更糟糕。

莉莉丝裹了裹袍子，尽可能让它看起来不像一件法袍，虽然它破破烂烂的本来就不像。更重要的是自己手中的法杖，莉莉丝看着自己快要磨破的靴子点了点头——这倒是给了她一个拄拐杖的好理由。

眼前的一切是如此的新鲜，高大的城墙比荒野里最高的树还要高许多，穿着亮晶晶盔甲的骑士骑在高头大马上，让莉莉丝觉得自己矮小得好像一个孩子。

也许是觉得一切都太过新鲜，莉莉丝逐渐忘却了避开人群，不知不觉就走到了市集中。此刻的她就像一个真正的少女那样，害羞地看着偶尔路过的健硕少男，又会突然被漂亮的布料所吸引。

也许应该在这里多住几天？莉莉丝心想。

“请问，您是一名女巫吗？”

突如其来的问话让莉莉丝差点吓破了胆，她赶忙回头，却没有发现意料中的圣殿骑士或者城市守卫。

眼前问话的，是一个只有十几岁的少年，他青涩地看着莉莉丝，又问了一遍：“请问您是女巫吗？”声音虽然不大但是仍旧让一些路人怀疑地看了看莉莉丝。

莉莉丝忙把他拉到一边僻静处：“你瞎说什么！谁是女巫！？”

“哥哥说女巫都穿黑袍子，拿着法杖！”少年辩解道，“哥哥还说……还说女巫都很漂亮！这三点你都满足！”

莉莉丝无奈地摇了摇头：“好吧，放弃这些胡思乱想回家去，不然我就用这根‘法杖’打你的屁屁！”

“唉……”少年失望地低下了头，“我就知道你也不会魔法……”

莉莉丝看着他低头走开，好奇心让她叫住了少年：“那么，你找女巫做什么？”

“妈妈生病了，安德森医生说她的病没治了……”少年的眼睛亮晶晶的，“但是哥哥说魔法可以治好她的病。”

“你妈妈得了什么病？”莉莉丝问。

“医生说，她的血液中了毒，是暗裔的毒……”少年的眼泪从面庞上滑落，“其实妈妈只是打了一只兔子吃，谁知道兔子喝过暗裔的血。”

莉莉丝想起了师父在草药课上的教导，暗裔的血是由什么组成的，以及感染了少量的血该如何用魔法辅之以草药解毒。

“带我回你家吧。”莉莉丝说道。

“那么您真是一名女巫？”少年惊喜地抬起了头。

“该死！闭嘴带路就好了！”

迈克、圣殿骑士与拷打

少年带着莉莉丝向城外走去。

“你叫什么名字？”莉莉丝问道，她看着少年身上破旧的麻布衣服，心想他可能是城外的农民的孩子吧。

“迈克。”少年答道，“那您叫……呃……请问，您能救我妈妈吗？”

“我叫莉莉丝。”莉莉丝不知为何很喜欢这个懵懂的迈克，“我也许可以救你妈妈。”

“哦？太好了！”迈克攥紧了拳头，“我就知道！那……那您可以教给我魔法吗？”

“你要学习魔法？”莉莉丝停了下来，“为什么？你愿意与世隔绝、从此与自己的父母分开？”

迈克十分确定地点着头：“我愿意！魔法可以改变一切！有了魔法，我就可以不被大块头罗伯特欺负；有了魔法，哥哥的女朋友就可以不被镇长的儿子抢走；有了魔法，我就可以治好妈妈的病；有了魔法……”

“够了！”莉莉丝突然一把拽住了迈克，“放弃你那不切实际的幻想！魔法……魔法做不到这些！”

“可你说你可以治好妈妈……”迈克支支吾吾着。

“即使可以……”莉莉丝一字一句地对迈克说，“也会付出很大代价！魔法也许会让你免受欺负，但你会被一群圣殿骑士欺负一辈子！魔法也许能让你哥哥的女友不被抢走，但他从此不会被允许有女友！魔法也许可以治好你妈妈的病，但也会让她永远失去自己的儿子！你给我记住了！”

莉莉丝松开了手：“更何况，魔法不是被学习的，而是天生的——不是所有人都有从影界吸取魔法的能力。”

迈克又低下了头，思索着什么，脚步越来越慢。

“喂，还没到吗？”莉莉丝不耐烦了，“你怎么越走越慢。”

“你说的……”迈克突然转过身来，“都是真的？法师们真的被这样对待？关起来？”

“是的，当然也有例外，比如我这个‘异教徒’。”莉莉丝苦笑着。

“可你不像坏人，”迈克看了看莉莉丝，“教会一直说异教徒，或者说所有法师都是坏人。”

“我本来就不是坏人！”莉莉丝叉着腰说道，“会魔法也不是我的错，我天生如此！我现在只想用魔法做些好事，这样也许我心里会好过些，所以拜托你快点吧！”

“对不起……我不知道……”迈克突然往后退着，“你快跑吧……”

“快跑？”莉莉丝诧异了，但是她很快就明白了迈克的意思，因为她突然发现自己身处一片开阔地中，远处的草丛里似乎有什么动静。

就在她准备施法时，却为时已晚：她感觉自己的后脑被钝器狠狠砸中。

就在莉莉丝倒在地上即将失去知觉时，她清楚地听到了一个声音说道：“干得好迈克……”

天地一片昏暗。

一盆冷水猛地浇在了莉莉丝身上，她头痛欲裂，然后清醒了过来。

四周是冰冷漆黑的墙壁，莉莉丝发现自己被吊在了半空，手腕上锁着坚固的铁链，双脚也是。

又过了许久，远处的铁门吱吱呀呀打开了，一个身穿银色盔甲的骑士走了进来。莉莉丝平生第一次感到了恐惧，因

为她看到了骑士胸前的教会标志——他是一名圣殿骑士、法师猎手。

骑士走到了莉莉丝面前，她甚至能感到他的呼吸越来越急促。

“啪！”骑士反手给了莉莉丝一巴掌，她的嘴角顿时被打出了血。

“你们这些该死的女巫！异教徒！”骑士的声音在头盔里嗡嗡作响，仿佛来自地狱，“我真想现在就杀了你！”

莉莉丝咬紧牙关，她狠狠瞪着骑士银色头盔，想看清他的面庞，却只看到一片漆黑，“怎么？你老妈被女巫杀死了？”

这句话换来的又是一巴掌，将莉莉丝打昏了过去。

铁窗外，绿色的月牙被乌云遮住了……

伤痕、圣殿骑士与仇恨

深夜，莉莉丝醒了过来，脸庞上的痛楚逐渐消失了，但是心里的伤痕却加重了。

为什么？为什么迈克这样一个十几岁的孩子要充当圣殿骑士的爪牙？为什么这世间的仇恨如此之强烈？就是因为魔法吗？莉莉丝嘴角的血迹凝固了，她晃了晃被吊得发酸的身子。师父是对的，魔法既是祝福也是诅咒：在拥有魔法的第一天起，你就注定拥有不平凡的一生，但也注定会孤独地行走在全世界的猜疑与仇恨中。但是莉莉丝不在乎这些，她现在只想知道，迈克的妈妈真的病了吗？

又不知过了多久，铁门再次打开，刚才殴打莉莉丝的骑士再次走了进来。

“如果你想找点乐子，下次别那么快把我打昏。”莉莉丝嘲笑着他，“这次又是什么花样？鞭子还是什么？”

“你带毒的话语玷污不了我，创世神与我同在。”骑士的声音仿佛来自坟墓，冷冰冰的，“如果我拷打你，也是为了清除这个世界的污秽。当然……我个人也绝对会非常有快感，你不知道我又多么痛恨女巫。”

“那么说，你利用了迈克？还是说他和你一样是个骗子？”莉莉丝问出了自己一直想要知道的问题。

骑士走近了莉莉丝：“迈克的老妈确实中毒了，我们一直清楚他在四处寻找魔法使用者，所以我们和他做了交易，每帮助我们抓捕一个异教徒，我们就给他老妈换一个医生来治病——直到治好为止。”

莉莉丝向骑士的脸上，确切的说是头盔上吐了一口唾沫：“我可以治好她！医生不能！你们给了那孩子假希望，你们在杀人！”

“抓住一个异教徒就等于救了几十个无辜者的生命。”骑士克制住自己没有再给莉莉丝一巴掌，“你自己应该清楚你邪恶的力量有多么可怕。”

说着，他摘下了头盔，莉莉丝透过昏暗的月光与火光看清了他的脸。虽然只有二十多岁，但是这张脸上布满了伤痕。更可怕的，是布满了仇恨。

“哼。”莉莉丝轻蔑地看着他：“你经历了什么？我真为你感到可怜，你就像一个易碎的容器，充满了仇恨，随时会被仇恨挤碎！”

“我有理由仇恨。”骑士一点不惊讶莉莉丝的反应，“我脸上以及身上每一道伤痕都是拜魔法所赐，而我心中的仇恨却不是来源于此，而是来源于我的童年！”

“怎么？你小时候被女巫……”莉莉丝还想嘲笑他。

骑士猛地冲上来揪住她的胸口：“小心你的话，不要逼我现在就杀了你！”莉莉丝闭上了嘴，她知道什么时候该说话什么时候该闭嘴。

“也许你已经习惯了在你的童年里用魔法烧邻居的马厩，但是大多数人和你们不一样。”骑士松开了手退了回去，“我的童年被魔法毁掉了，我的家人也被魔法逼疯了！我失去了母亲和我的家人！就是因为这些该死的魔法！”

就在骑士越说越愤慨的时候，突然铁门被另一个骑士撞开了：“大人！一群叛逆法师攻进来了！”

骑士转身冷笑着看着莉莉丝，仿佛这又是一个仇恨魔法的例证：“那么我们就送他们去下地狱吧！”

战斗、血法师与闪电

窗外火光四射，人声鼎沸。莉莉丝感到了魔力的涌动，关押她的城堡外至少有几十名法师在同时施法。也许是在营救被关押的同伙吧，莉莉丝自言自语道，其实从一开始她就有能力摆脱手脚上的锁链，只是她不想而已——她沉浸在思考迈克的事情中了。

而此时，门外的卫兵们都出去迎敌了，窗外不时传来噼啪的闪电爆裂与惨叫声。莉莉丝知道自己不能继续待下去了。

她心中默念着一个几乎是师父第一个教给她的法术，这个法术就是如何挣脱锁链用的：看来师父早就预料到会有这么一天，当然这也很正常，这世界上每个法师圆环外的法师都做好了随时被捕甚至被杀的准备。

紫色的光芒闪过，锁链应声而开，莉莉丝从墙角找到了自己的装备，尤其是法杖，她跑了出去。

骑士们都去城堡前的广场作战了，莉莉丝从回廊的窗户向外望去，广场不大但火光冲天。红色的魔法能量与银色的骑士巨剑交相辉映，看来攻来的是一些血法师。

血法师，她想起了师父教过的一些血魔法：在她师父看来，血魔法只是用血液取代魔力施法的一种魔法形式而已，其本质并不邪恶。

她师父的原话是这样说的：“魔法，任何形式的魔法本身都不是邪恶的，邪恶的只有人。如果一个人邪恶，那么一柄切蛋糕的小刀也可以被他用来杀人。”

但是很明显教会和圣殿骑士们不那么想，楼下的骑士们毫不留情地将一个个法师们砍翻在地。

在他们之中，莉莉丝看到了刚刚那个满脸伤痕的圣殿骑士，他似乎将所有的仇恨都通过手中的巨剑释放了出来，杀死血法师似乎对他来说远远不够——他几乎在每个尸体上都多砍了十几下直到尸体血肉模糊为止。

莉莉丝突然为他感到一阵可悲。

血法师们攻进了城堡，他们打开牢门放出了自己的同伙。其中一个法师发现了莉莉丝，他看到了她的黑袍与法杖：“我不认识你，你也是法师？”

莉莉丝点了点头。

“你应该庆幸我们今天来了，不然这帮狗崽子们肯定会折磨死你！姐妹！”那个血法师咧嘴笑了起来，“走，让我们杀他们个痛快！”

不容莉莉丝多说，他一把拽住莉莉丝的手，带着她奔出了城堡。

骑士们开始有些寡不敌众了，虽然血法师也死伤了不少，但是强大的魔法终究还是比剑要厉害。圣殿骑士拥有克制法师的能力，但血法师似乎早有准备，他们的魔法撕裂开骑士们的盔甲与肉体，广场上一片血污。而这血反过来又给了血法师力量，天地间仿佛都被染红了。

满脸伤痕的骑士转身看到了莉莉丝，他的怒火让他跨过层层尸体杀了过来。

莉莉丝不想伤害他，她转身想要逃走，却发现拽她出来的血法师开始施法了。骑士的注意力全都在莉莉丝身上，他怒吼着冲了过来，被血法师的魔法狠狠打中，巨大的能量波动震碎了他的盔甲，他喷出了一大口血被击飞了出去。

“啊哈哈哈！”血法师狂笑着，他挥舞着手中尖尖的法杖，冲着莉莉丝挤着眼睛：“妹子！这就是力量啊！哈哈哈！”

莉莉丝却突然从手心射出一道闪电，将这个毫无警惕的血法师的胸口击穿——她自己都不知道为什么要这么做……

雨水、火光与月亮

身后的战斗依然激烈无比，囚犯们也加入了进来，他们虽然被关押许久但对圣殿骑士的愤怒与仇恨依旧让他们施展出了强大的魔法。

莉莉丝半拖半拽着昏过去的骑士离开了城堡，她不清楚自己为什么要救这个刚刚还给了她好几巴掌的人，他脸上的伤痕被火光照亮，让莉莉丝不敢也不愿直视。

城堡外的森林里，莉莉丝把骑士放下，天上开始飘下蒙蒙细雨，她希望这冰冷的雨水可以浇灭远处城堡里的仇恨的火光。

他动了动，开始醒了过来。

莉莉丝从背包里拿出毯子，盖在了他身上。

“你干什么！？”骑士挣扎着爬了起来，一把扔开了莉莉丝的毯子，“你这毒妇，为什么要救我？”

说着，他再次昏了过去。莉莉丝轻轻擦去了他脸上的雨水，她看着那些伤痕，她想去抚平它们。

当骑士再次醒来，他知道自己没有力气再与莉莉丝争辩了，寒冷与伤痛让他蜷缩在一起：“你与他们不是一伙的？”

“是的，我不认识这些血法师。”莉莉丝递给他一杯刚刚烧开的热水。

借着火光，骑士看了看莉莉丝：“现在你知道他们的可怕……魔法的可怕了吧。”

“我清楚魔法的力量。”莉莉丝正视着他，“虽然我更想知道你的名字。”

“我的名字不重要。”骑士放下水杯，“也许今天我抓不了你，但是有生之年我一定会追上你，抓住你。”

莉莉丝仿佛清楚他肯定会这么作答，她还是问道：“其实我还想知道，你为什么如此痛恨魔法。”

“因为魔法夺走了我的亲人！”骑士大吼起来，“你知道吗！？在我小时候，我的家族中也出了个会魔法的，教会当着我们全家人的面带走了她！其实我更希望他们当面杀死她，因为从那之后我的母亲天天以泪洗面，她想她的女儿！终于三年之后，我的母亲在她的房间里上吊死了。这就是为什么我痛恨魔法，更痛恨女巫的缘故！因为我自己就有一个女巫妹妹！”

“也许你更应该去恨你的教会。”莉莉丝不带一点感情的说道，她必须说出心里的话：“魔法只是一种力量，也许这种力量很强大，但是就像你们这些骑士，不管信仰如何，最终挥舞双剑的仍是你们的双手。法师生来就是法师，他们有的选择么？我也是从小就被你们这些圣殿骑士从亲人身边带走的，我更多时候宁愿去做一个农夫，每天逗逗邻居家的男孩子们。”

“你胆敢指责教会！？”骑士危险地眯起了双眼，“你是说，是教会抹黑了你们法师？你们法师是因为教会才变得如此危险？”

“不。”莉莉丝摇了摇头，“魔法确实过于强大，不是每个人都有克制力不去用魔法作恶。但关键是，法师都是天生的，因此那些没有自制力的人也有可能拥有法力，这才是他们危险的原因。而我想说的是，不是每个法师都没有自制力，并且魔法本身作为创世神赐予的力量并不邪恶。”

“诡辩！我没见过哪个异教徒见了我不扔火球的。”

“那么你见到异教徒，有没有尝试过先不拔剑？”莉莉丝紧追不舍，“或者，如果你见到了你那被带走的妹妹，她现在就是一个我这样的异教徒，你会怎么做？”

“我……”骑士怔住了，“我会……”

“你会像打我一样打她吗？”莉莉丝追问道，“还是说你会给她一个本就欠她的，她这么多年也同样一直渴望着的拥抱？”

骑士沉默了：“我不知道……也许你是对的，仇恨充满了我的身体与灵魂。但我不能否认我想念我的妹妹，她被带走时只有六岁，那天我答应给她去摘一朵山上的绿晶花，但是我却没机会给她了。”

说着，骑士从盔甲里掏出了一朵干瘪的绿色花朵，泪水划过他的脸庞，带走了多年的仇恨：“我一直为她保留了十几年，我真的想她，我不在乎她会魔法，我也不怪她害得妈妈上吊，我只想对她说：‘我爱你，你的哥哥一直在等你，莉莉丝。’可是，远在天边的她能听到我现在说的话吗？”

雨停了，月亮从乌云后探出了头。

游戏心情
浮生

■软盘 青青子衿

想写点轻松一点的东西，近些日子，一直让未来压得有点喘不过气，每一天都过得那么无聊，却又紧凑万分。

姑且谓之为浮生吧！我想要表达的东西。

浮若幽梦，生如夏花。生命的存在应该是璀璨的，在时光流逝的每一分、每一秒里，都应该是璀璨的。

淡漠的平静、纯真的笑容，沉睡的恬然、哭泣的伤怀，每一种偶遇的情怀，在某一个角度看来都是一种璀璨，若星河、似月华，而往往却像忽略了沿途的风景那样去忽略了这迷离。

冠之以生存的名义，重复着工作、交友那些早已经变了味的，不知该称之为日常还是周常的东西。知性、灵性、感性基本磨灭了所有与性有关的词组，当然与“异性”相关的除外，因为根深蒂固了几千的传宗接代思想，不知道该悲哀还是该庆幸。

穷人没有爱情，虽然已经忘记了是在哪儿听到过这句话的，每次回想总是深以为然。讽刺的是，在我还是一个穷人的时候，好像已经遇见了蒙着面纱的你。

把你定格为女友，我不知道这是否是一种错误，不能给你爱情，那么，我的存在又有什么意义，可是你都赌上了你的青春，那我也就只能陪你走下去了，是忧伤，或是美丽。

喜欢美丽的存在，喜欢把美丽保存为图片放进脑海里，没事儿双击回想，怡然自得。喜欢聊天，喜欢极尽想象之能，把那方的ID幻化为最美，每一次的对话都是与梦幻的邂逅，画笔定格在唇角，画进脑海里。

奈何脑海里没有搜索，回想又隐藏的太深，日复一日年复一年的麻木中，只能无尽地等待着与曾经的偶遇。

浮生、不断在前行中，期许与曾经的重逢，却又不断地在前行中制造着一个个新的曾经。

风起、尘埃落定，纸页上已经书写到了结局，一个不是结局的结局。

digmouse： 我觉得，当生存成为一种意义的时候，人的生命是有缺憾的，但谁又能说，这样的人生就不能有精彩呢？

粥粥的IT与游戏（57）
拍肚皮





8月中旬刊
快评

啊，E3又来了，又有专题可以看了。今年还是挺激动人心的，虽然短期内不会入手新主机，看看趋势，看看新游戏，考虑升不升级PC也不错，这些新游戏出PC版的应该会比以前多不少吧。**（成都 七伤拳）**

封面和光盘都大赞，“轩辕剑”+“星际2”什么的，暑假真有得玩了，不仅要支持国产，还要支持国外精品，一举两得！**（湖北 老张今年一十八）**

digmouse： 今年E3的新游戏实在是太多了，60多页的前瞻都还没有放完，每年例行的评论和游记专题在本期全文刊登，也敬请关注啦。今年的主机编辑部内PS4党占据了统治地位，不过没准会有土豪双机入手倒腾一下Kinect和机顶盒功能，顺便炫耀一下自己的潮人身份。本期的配盘分量应该是“大软”史上最重的了，也请大家继续支持国产游戏和支持暴雪！

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#E3已经过去了几个月，gamescom又在德国开幕，这期间出现了众多足以称为业界震荡的变化，两大主机暗地角力，微软改变二手游戏政策，Xbox掌门人Don Mattrick离去……这些新的发展是否让你对于今年新主机、新游戏的前景、看法有所改变？E3后陆续公布的新作和游戏情报又有哪些你最为关注呢？



甲骨文：这是2005年以来最激动人心的E3，也是国内网站报道最少的E3，以往主流游戏网站还会跟踪报道一下，这次彻底被手游和网游占据，本届E3在国内的存在感恐怕是最低的。

merlinpinkst：TGS会好一些的！会看到东瀛手游大厂！

德玛西亚精神文明办黄主任：不动摇地支持PS4，便宜的价钱，强悍的机能，众多的独占游戏。

塔利班激进分子：因为某款独占游戏，毅然决定买PS4不动摇！

菜鸟竟然：《巡回执法组》自然是最关心的，希望育碧这次给点力……

蓝睿鹏：对于我这种学业繁忙的人，科隆展的报道还是等“大软”吧。对于次世代的到来，我才不管主机大战谁赢谁输，游戏做得好才最让人欢心。

莫文杰：这次的E3果断是移动游戏和独占的胜利……跨平台的劣势真大，果然还是因为PC赚钱难么。

车志豪：微软脑残粉路过，但全程联网让我放弃了Xbox One，还是当索尼饭吧，PS4的二手游戏策略不错。

Nemo_the_Captain：本来也没太多值得报道的，主机厂发布会是围绕在线反盗版反二手的闹剧，年内大作少，画面么，高端PC早就见识过了……跟2005年的E3完全没法比，看不出哪儿激动人心，甚至不如往年没有新主机的时候，至少几年前大作还多一些，当然比去年闷到死的那届强多了。

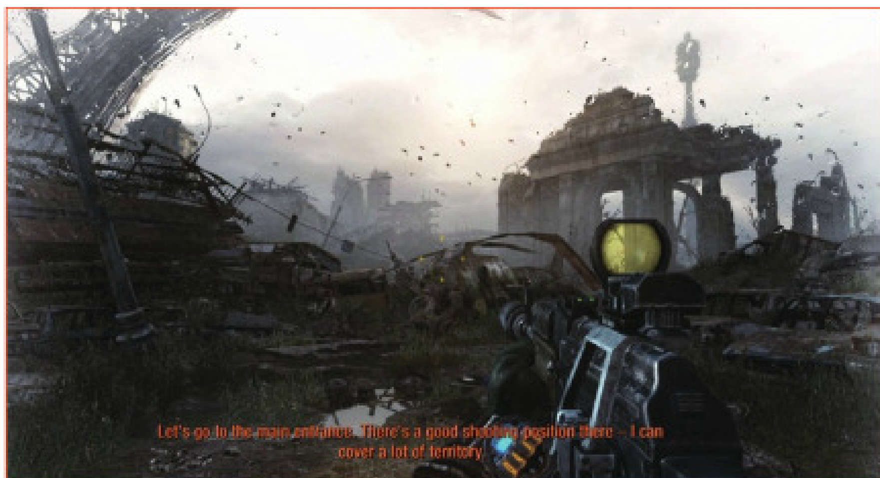
泥煤yoooo：大家都改成机顶盒是想进军中国市场吗？

开三：今年的展会其实重头就是索尼和微软的主机，很快TGS也来了，两大次世代主机的暗战还会继续在年末圣诞节时期进入高潮！

昔日的精灵：还没决定买哪个，老婆大人批私房钱的话两个都入手算了。

digmouse：最大的动荡应该还是E3后的微软大重组，Don Mattrick去Zynga是死是活，是要钱还是要命都不知道，而他刚走微软就在反二手政策上缩了，要说没关系鬼才信，索尼倒一直很平静。

大众软件果然棒：#大软话题#由同名小说改编的“地铁”系列拥有优秀的画面和以生存为核心的游戏体系，塑造了一个残酷、冰冷的核战末世，堪称东欧游戏的代表之作。近年来东欧涌现出了众多优秀的开发商，贡献出了“恐惧杀手”“猎魔人”等经典，来谈谈你对欧洲游戏新势力和作品的看法，以及莫斯科废土与莫哈维废土的异同。



甲骨文：北欧社会主义福利好，养活了一帮牛X的游戏开发商……

merlinpinkst：《地铁2033》的FOV太奇葩了，打了个开头眼冒金星，只好作罢，这次也是坐等兔老师的内涵文。

digmouse：这群东欧人的问题是PC版优化都太差了！

萧月尘：核辐射真的能加快物种进化吗？如果单从这些游戏来看的话，似乎每一次灾难带来的都是畸变啊。太多的雷同类型感觉新意不足，总体走的都是生存路线。虽然生存是人活着的最重要条件，但如此凸显人性的缺失对道德观太正的人来说是死罪啊！

未来_科技：俄国人的游戏啊……六字真言顶在头上的那种……

塔利班激进分子：小说真不错，看到波旁奇死那段，真惊心！

蓝睿鹏：只玩过“地铁”，听说系统挺奇葩的，但是严重的3D眩晕让我没办法坚持下来。《猎魔人》的开发商对于盗版游戏的放任政策也是充满个性，而且对自己的实力也充满自信。

莫文杰：东欧的游戏真心不错，比如《坦克世界》之类的，设定好严谨……

digmouse：你们忘记了北欧还有个DICE吗？“战地”系列和寒霜引擎3泪流满面啊。另外还有“人会飞”People Can Fly，我倒一直想知道《子弹风暴》还会不会有续作。

被包养的世界：没有萌妹子，差评！

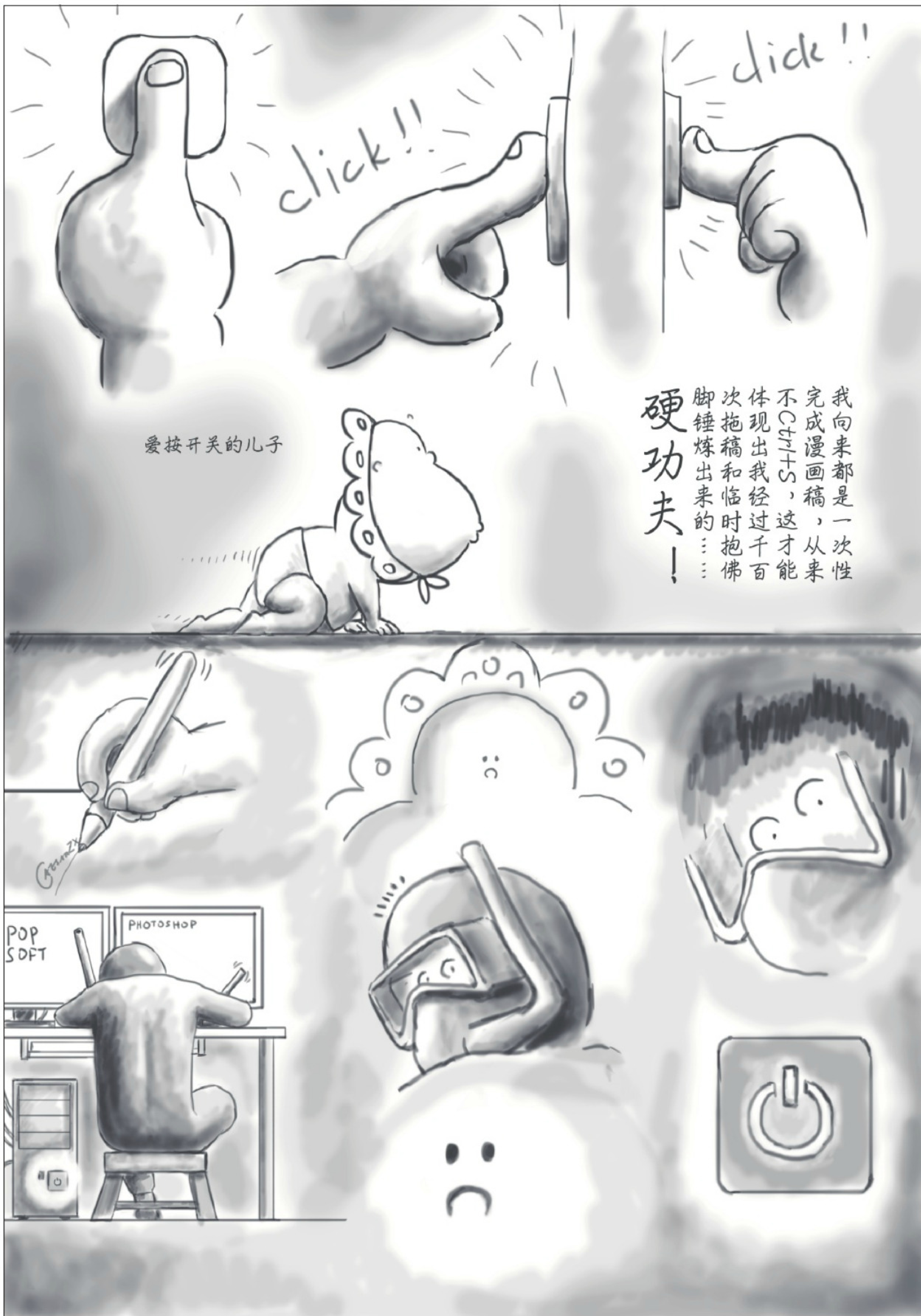
婵阿宅HOMEY：一流的策划，二流的美工，三流的程序员……个人印象，没变过。

生铁老爷：气氛一流，可玩性略逊。

夏小耶：我有一点玩不下去的感觉……

泥煤yoooo：欧洲游戏就是两个极端，硬派到极致或者文艺到极致。

请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！



■编辑部的故事之开关惊魂 ■作者：CaesarZX

辣手警花
The Heat



去年由保罗·费格导演的R级女性喜剧《伴娘》因直击女人间微妙而有趣的情感，成为了年度黑马，不但在各种评奖中拿奖拿到手软，甚至一路杀进奥斯卡，也让女演员梅丽莎·麦卡西等来了自己的春天。此次，保罗与梅丽莎这对老搭档再次联袂，并组合好莱坞女星桑德拉·布洛克开启了又一部女人喜剧《辣手警花》。

对于保罗·费格来说，在《伴娘》之后又拍摄一部以女性角色为主导的影片，似乎这个喜剧界的大腕导演正在将女性喜剧之路走到底。保罗曾坦言，在《伴娘》成功之后，他担心人们可能会觉得，女性喜剧就是这么一种走不上台面的东西，所以他就想拍摄另一部展现女人阳刚之气的影片——阳刚这个词很微妙，《辣手警花》就是由这个看似违和，实则爆笑的主题串起来的。

在影片中，桑德拉·布洛克饰演的FBI女特工与梅丽莎扮演的女警一起对付俄罗斯黑帮。梅丽莎继续发挥了她在《伴娘》里的喜剧天赋，将一个全身充满不羁气息的非传统女警演绎得淋漓尽致。膀大腰圆、满嘴脏话和粗鲁的动作已经成为了梅丽莎的标识，她与看似柔弱的桑德拉站在一起，形成了一个充满违和感的搭档——这种组合在美国电影里屡见不鲜。这两个女人彼此吐槽，一言不合便互相揪打，在合作对付黑帮的过程中渐渐成为默契的搭档，这样的过程颇有意思。

作为一部警匪喜剧片，片中免不了会出现很多打斗的动作戏。本片的重头之一也正是笑点多多的动作戏——打斗戏没有采用写实风格，而是采用了一种戏谑、夸张的表现形式。特别与黑帮对峙时，真是笑料百出。



神偷奶爸2
Despicable Me 2

《神偷奶爸2》由上一集原班人马打造，继承了上一集高超的肢体语言，剧情也书接上回：坏蛋神偷格鲁为了照顾3位可爱的女儿们——安安、毛毛与蒂蒂，在地下实验室开设工厂，改卖果酱和果冻，决定金盆洗手在家当奶爸。这时一个专门对抗全球犯罪的高机密组织却找上门来，格鲁只好重返原本的世界，率领众多小小兵，调查一连串超级罪案。

在格鲁倾力揪出新一代犯罪天王的同时，女儿安安强烈地感觉到，这个非比寻常的家庭需要一个妈妈、而觉得格鲁超酷的蒂蒂，也因爸爸结束坏蛋之路而大失所望。同时，开始注意同龄男生的毛毛，则让格鲁如临大敌……此次除了发生疑似外星人诱拐的事件，小小兵也将遇到天大麻烦，已经升格为奶爸的格鲁，该如何化解危机呢？



萨米大冒险2
Sammy's Adventures 2

《萨米大冒险》是一部比利时环保动画片，剧情精彩，充满欢乐和趣味，且不乏深度。看过之后会让小朋友们领悟到保护美丽海洋，守护这些可爱动物是多么重要。《萨米大冒险2》将第一部的种种优点继承了下来，画面更漂亮，剧情更讨巧。影片讲述了老年萨米和雷带着乖孙瑞琪和埃拉畅游海洋，被困在全球最庞大最奢华的高科技人造水世界做展品，他们合众人之力，经过重重矛盾、激烈的斗争，凭借超群的智慧，实行了越狱大逃亡的故事。

相比梦工厂和皮克斯的作品，这部比利时电影更接近中国儿童的喜好，浅显易懂的内容和一些有趣的设定都能让孩子乐不可支。当然，故事也不乏对环境污染和捕杀鱼类等一些生态问题的思考，让孩子们在享受的过程中自然体会现已存在的动物保护问题。



重返地球
After Earth

在《重返地球》里，威尔·史密斯带着自己的儿子玩了一把票，两人在戏里父子情深，戏外的观众却恶心得不行，主要在于影片的粗制滥造。电影的背景架设在地球严重毁灭、人类移居外星后的1000年，史密斯扮演的主角与他的儿子不慎坠落到地球，展开了一个少年成长的故事。

作为科幻电影，影片的很多设定都站不住脚，科学营养低，美术场景粗糙，设备塑料感强烈，缺乏代入感，感觉像是在过家家。对比史密斯在《我是传奇》里的表现，真是云泥之别，后者的场景设定、剧情节奏、人物刻画都足以打动人心，而在本片里，史密斯为了儿子甘当绿叶，结果红花绿叶都很脱力，演技让人大跌眼镜。乍一看以为史密斯为了捧儿子连名声都不要了，但最后感觉史密斯是在黑自己儿子——戏里戏外都扶不起来啊。

杀人漫画
Killer Toon

今年暑期酷热难当，各路英雄好汉纷纷祭出自己的消暑方式，除了去“中国死海”下饺子，躲在房间里猛吹空调，看恐怖片也是一种不错的避暑方法。如果要以“脊背发凉”为评判标准的话，亚洲恐怖片向来是不亚于好莱坞的。早年日本恐怖片一马当先，这些年韩国也开始发力，频出好片，由金容钧导演的《杀人漫画》在今年暑期档便是可圈可点的一部。

上一期我们也介绍过，近来韩国影坛有不少佳作都是由网络连载漫画改编而成的，但这次金容钧导演另辟蹊径，将视角对准网络连载漫画本身，酝酿了一个奇幻与现实纠缠的异色惊悚故事。



在影片中，某门户网站漫画版块的编辑主任意外死亡，现场疑点重重，负责此案的刑警基哲发现受害者的死亡情况竟和当时他在看的一部网络连载漫画如出一辙。为了进一步了解案情，他找到该漫画的作者智勇。智勇否认自己与案情有关，没过多久，她的漫画又以同样的方式致使一名受害者身亡。所有的疑点再次集中在智勇的身上，在缜密的询问下，智勇针对自己的漫画阐述了极具冲击力的事实……

《杀人漫画》是金容钧导演的第二部影片，他的产量虽不高，却被认为是潜力股。上一部作品曾被昆丁称之为“印象最深的韩国电影”。在很多影人一窝蜂改编连载漫画之时，金容钧对漫画题材的独特创意也能反映出他的才华。

与主流亚洲恐怖片不同，《杀人漫画》不追求一惊一乍，而是试图逐渐渗透人心，让观影者慢慢感受到那种毛骨悚然的窒息感觉。因此金容钧在剪辑和抖包袱的缓急上下足了功夫，足以让你在大热天看得大汗淋漓——是冷汗。



青春派
Young Style

《青春派》在正式上映前，曾放出过一个挺长的预告片，把能剧透的都剧透了，好在策划得不错，拍出了高中学生的青春活力，仍有让人一睹的冲动。据说导演刘杰在拍片以前，分别在北京和广州的重点中学“海选”了一万多名高二在校学生，电影里的小演员都是在校学生。这样看来，影片中那些稍显青涩的表演也就不足为奇了。说到底，本片的剧情并不新颖，只讲述了一个反映青春期的躁动与荷尔蒙、权威与逆反的故事。但胜在代入感够强，感情真挚，看完之后直让人感叹“早生了10年”。

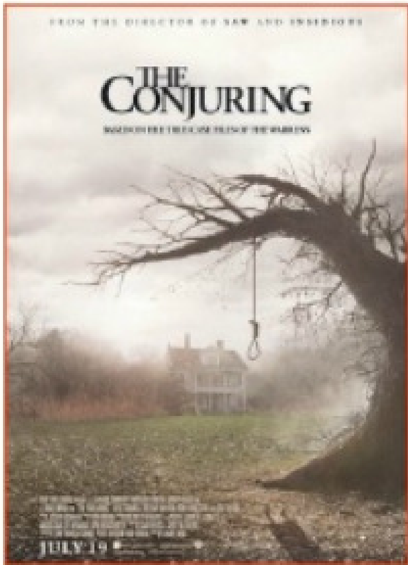
影片中，饰演撒老师的秦海璐严厉霸道，但在片场，秦海璐和小演员们相处融洽。之前在采访中秦海璐也透露，假如自己真的是高中班主任的话，肯定不会打压学生谈恋爱，因为青春就应该谈恋爱。



蓝色茉莉
Blue Jasmine

伍迪·艾伦已经接近80岁了，作为美国在世的最受尊敬的导演之一，艾伦以快速的电影拍摄过程与数量繁多的作品而闻名。这些年他老当益壮，依然以每年一部的速度拍新片，继《爱在罗马》后，又给影迷们带来了《蓝色茉莉》，依然带有很明显的伍迪特色。

在本片里，伍迪虚构了一系列因为经济危机而引发的家庭矛盾和情感纠葛。一个富有的女人在金融危机中破产，只好搬到旧金山和自己的妹妹同住。而在这里，她碰到了一个男人并爱上了他。问题是这个男人正处在自己的金融危机之中，没有办法从欠债中脱身。异乡生活与感情旋涡交织在一起，在精灵女王凯特·布兰切特的演绎下，显得张力十足，弥补了剧情稍弱的不足——伍迪的片子就是这个味，细腻，且富有感染力。



招魂
The Conjuring

《招魂》的故事来源于小说《真实故事——黑暗之屋光之屋》，记录了生活在罗德岛的一家人遭遇超自然事件的经历，小说取材于现实中的闹鬼娃娃安娜贝尔事件。在影片中，导演重新设计了安娜贝尔的形象，给了这个布娃娃一个较为狰狞的外貌，但在现实生活中，安娜贝尔看上去只是个普通的布娃娃。围绕这个布娃娃的灵异事件在国外广为流传，比如安娜贝尔在四下无人的时候会自己移动，屋子里莫名其妙出现羊皮纸和血迹等等，大白天的让人不寒而栗。

在影片开拍前，本片的两位主演还专程去拜访了影片女主角的现实原型洛林·沃伦女士。沃伦一家在这栋“闹鬼”的房子里居住了将近10年。而在影片的拍摄期间，沃伦一家人还曾经来到剧组探班——听起来其乐融融，不像是在拍惊悚片啊。

金刚狼2
The Wolverine

在第一集《金刚狼》结尾，金刚狼被击中头部失去记忆，《金刚狼2》以此为开端，展开了新的故事。失去记忆的金刚狼被矢志田家族头领派来的女保镖带到了日本，这位忍者组织的老大曾经被金刚狼拯救过，为了报恩，他一心想让金刚狼恢复成一个有血有肉的平凡人。但这趟日本之行并不顺利，金刚狼被卷入了忍者组织的继位之争，失去超级自愈能力的他得面对一场接一场的恶战。

正如《黑客帝国》给基努·李维斯打上了尼奥的印记，《X战警》也让休·杰克曼的金刚狼形象挥之不去。在金刚狼这个角色之前，杰克曼只是一个名不见经传的小演员，是金刚狼这个角色让世界认识了他。杰克曼对本片的重视程度，也让不少漫画英雄主演相形见拙。为了表现出金刚狼那种野性的身材，杰克曼先得“增肥”。因为在今年的《悲惨世界》里，杰克曼出演了冉·阿让这个不显强壮的角色。而从冉·阿让到金刚狼，中间的差距大约有30斤。为了塑形，继续出演本片的杰克曼要在6个月的时间里每周增重约一斤。而这么做的代价是杰克曼每天都要吃掉大量鸡肉、牛排和糙米，再加上大量的训练，每天都苦不堪言。



杰克曼为金刚狼这个角色下的辛苦远不止于此——在一些角色没有穿上衣的场景中，杰克曼会使用很极端的脱水方法来展示自己的肌肉线条。由于人体脱水后，肌肉纤维就会显现出来，在开拍前的36个小时里，杰克曼会不喝一滴水。虽然缺水带来了头痛和眩晕，但也让银幕里的金刚狼更加完美。这样下来，哪一天杰克曼不再出演金刚狼，不知观众还能否接受新的扮演者了……



环太平洋
Pacific Rim

今年的好莱坞拍出了日本人一辈子都搞不出的超强版“奥特曼打大怪兽”，这就是最近大热的《环太平洋》。本片是个纯视觉片，剧情直白，逻辑简单，只为看着爽。也正因为娱乐过头，本片在国外境况并不算好，上映3天票房3728万美元，和1.8亿美元的制作成本相去甚远。但随着本片在中国上映，事情出现了神奇的转机。

在上映初期，很多人反映本片的翻译问题，充满了译者浓浓的个人趣味，比如“天马流星拳”这种严重出戏的翻译。加之影片整体有些无脑，国外折戟沉沙，国内票房预期也不会很高。但接下来一个周末里，火爆的票房却彻底颠覆了大家的认知，最终成为了继《泰坦尼克号3D》后，又一部国内票房超过国外的好莱坞电影。看来国内电影市场的形势，真是谁也摸不清啊。



双枪
2 Guns

由于表现形式的差异，想要将漫画搬上银幕，势必得进行一番电影化改造，将剧情结构、分镜等按照电影语言重新编排一番。但对于《双枪》这部由漫画改编的电影而言，这一过程显得有些多余。因为从1978年开始为漫威漫画撰稿以来，作者格兰特就很重视用电影的手法和叙事习惯来构建自己的漫画。本片导演巴塔萨·科马库就曾这么表示过：漫画原作的人物设置、故事走向，以及高潮的安排和电影几乎一模一样的。他们所需要做的就是按照漫画中的情节和故事安排，把细节补充满，按照电影的要求，把故事重新捋顺了重新说一遍就好了。

《双枪》本来是B级片，但片中有两位大牌明星——丹泽尔·华盛顿和马克·沃尔伯格的加盟，二人的表演非常出色，不禁让人疑惑，怎么两人以前没有合作过呢。



速度与激情6
Fast & Furious 6

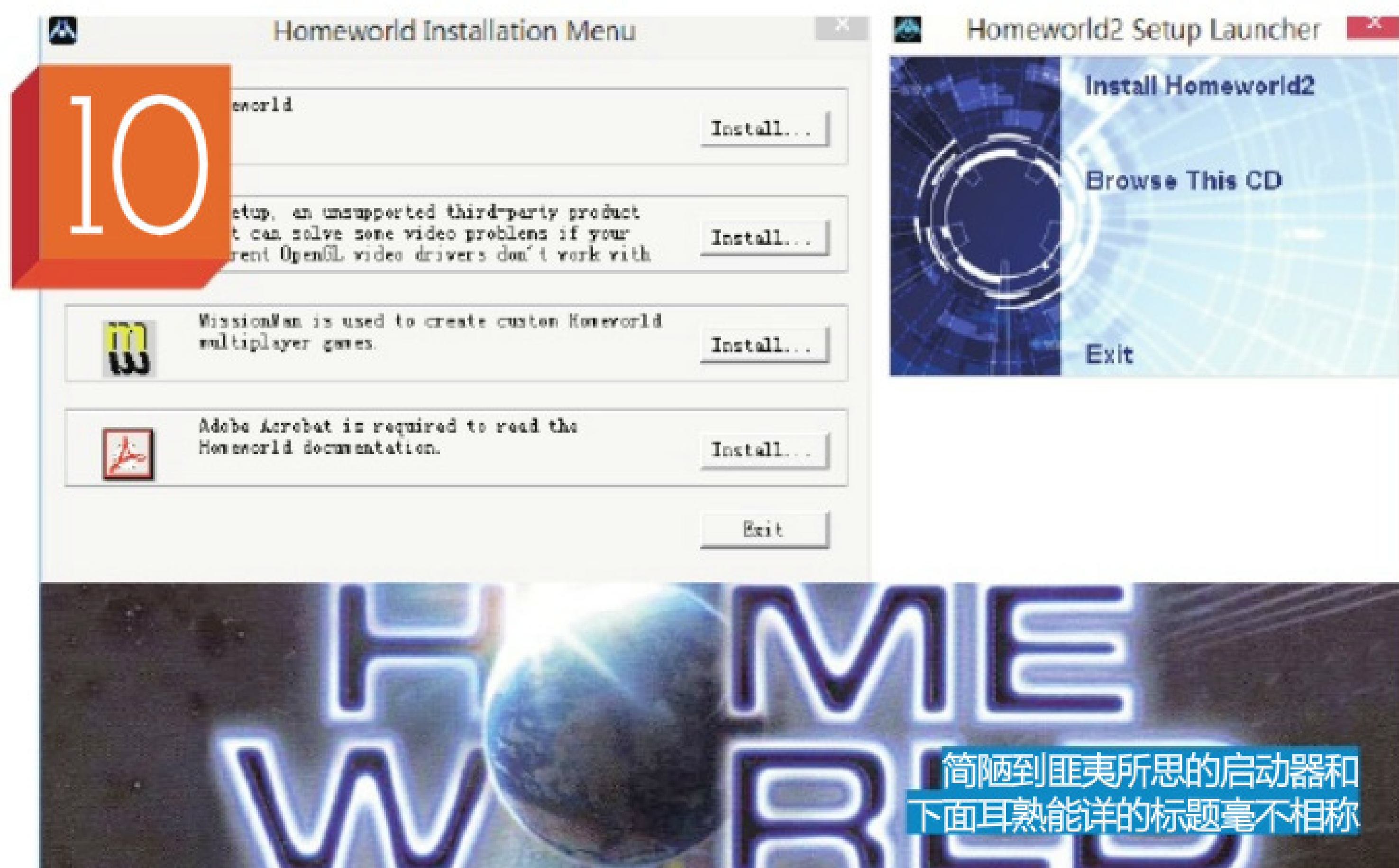
《速度与激情6》这次的野心很大，影片的信息量大到需要两部电影的容量才能将其完全容纳。因此本片只是一个上部，一些悬念要等到《速度与激情7》才能全部揭晓。

如此庞大的故事，自然需要一个气场足够强大的片场。导演之前想在街道上引爆坦克，结果遭到了政府的禁止，他并没有转投绿幕，而是在摄影棚里搭起了一个实景。至于经典的追车场景就更夸张了，除了主要演员，剧组动用了将近300名特技演员和赛车技师，一些特写和航拍还动用了大型液压装置和飞机，并使用了一些特种装备。由于追车的重头戏没办法在公路和摄影棚里拍摄，剧组租用了一个废弃的皇家空军基地。实景拍摄的好处是，10年之后，你回过头来看，不会像《黑客帝国2》那样看出明显的特效瑕疵。

PC游戏的Launcher（启动器）是一个自Windows 95时代开始后就已经开始流行的概念，但是当年更多的人把它们叫做“Autorun”，但为了与时俱进和文字统一，下文将把它们全部统称为“启动器”。文/上海 CaesarZX

10 “家园”系列

来自Relic的一代经典RTS巨作，但启动器却简陋得让人印象深刻。



简陋到匪夷所思的启动器和下面耳熟能详的标题毫不相称

这款启动器入选的原因，是游戏本身齐天高的优秀品质与其简陋的启动器的强烈反差对我造成的困扰。初代的启动器让一个小学生用VB都能在1分钟内做出来。对那段时期光盘版游戏不了解的玩家们不要误会，这款启动器并不代表1999年前后的游戏启动器的平均水准，因为下面第9名就是个绝佳反例。“家园”2代的启动器依然简陋得让人大跌眼镜，不熟悉这个游戏系列的玩家如果见到这样的启动器，我想是很难吊起他们的胃口的。酒香，最怕的就是巷子深。

9 沙丘2000

虽然它并不是Westwood最好的作品，甚至也不是最好的“沙丘”游戏。

Westwood的第一款口碑不佳之作，负面评论一般围绕着“节奏过缓”“无脑自我抄袭”等话题。但对我来说这些都不重要。有精美的重制画面、足量的过场电影和美妙的音乐那就足够了。当然，还有漂亮的启动器。CD放入光驱的一刹那，就有如此魅力无穷的挑逗眼神把我直接电倒，这样的感觉并不是所有游戏都能给你的。充满奇幻神秘色彩的一段沙丘主题音乐在窗口弹出后数秒就转瞬即逝，仿佛在对你说：“想要更多吗？请点Install”。另外值得一提的是，西木同时期出品的另一部游戏《银翼杀手》的启动器，与《沙丘2000》有着异曲同工之妙。



你可能承受这来自《沙丘2000》的魅惑？

8 上古卷轴V

集话题性、游戏性甚至是脑补性于一身的欧美RPG经典作品，启动器自然也是高水准设计。

说实话，“老滚5”其实是我想把启动器作为本次TOPTEN的题材的根源。4代的启动器以褐色和米色为主的复古淡雅的暖色调颇得我的喜爱，然而在初见5代那现代感十足的酷黑和冷峻的灰色字体时，着实让我吃了一惊。然而经过近2年对其不厌其烦地一次又一次地的启动，我早已完全习惯甚至离不开这个启动器了，它没有音乐，没有特效，只有天际省那永恒的冰封与黑暗。



《天际》的启动器促使我搞了这么一个TOPTEN

7 “暴雪二代”

这个启动器恐怕是这一代玩家印象最为深刻的了。



这个设计简单的启动器承载了一代暴雪游戏玩家们的回忆

显然，这第7名并不来自一个游戏。这是一个“第二代”暴雪游戏启动器的合集。它可以是任何一部暴雪在《魔兽世界》之后开发的游戏的启动器，甚至可以是战网的数字版《暗黑破坏神Ⅱ》和《星际争霸》等老游戏的启动器。这一系列的启动器风格基本一致：由一张背景图配上一块块石板般的色彩浓重的拟物按钮为主体，现已成为暴雪的标志性特色。

这种按钮风格的出处有个很简单的答案：《魔兽争霸Ⅲ》的主菜单。至于“一代”系列启动器，包括了《暗黑破坏神》《星际争霸》《暗黑破坏神Ⅱ》以及《魔兽争霸Ⅲ》4款游戏及它们的资料片，是以渲染画或者原画为底，配上游戏主题字体的文字链接作为选项，没有“二代”那样的按钮，并伴有代入感极强的背景音乐。

6 半人马阿尔法

席德·梅尔大神的品位之作，深邃的背景和古朴的设计和本作的神秘感相得益彰。

在席德·梅尔的所有的作品中，这款的启动器毫无疑问是最具艺术魅力的。右侧是以科幻风格的金属板为衬底的按钮，左侧则在循环轮播游戏中每一个文明的领导人头像，这些独具匠心的头像中，有人忧郁而深邃，有人自信而坦然，也不乏几张孤傲而神秘的面孔，这些头像把启动器上升了两个档次，也极容易给人留下深刻的印象。然而唯一的美中不足，是这款启动器没有配上音乐。



这款启动器彰显了《半人马阿尔法》的典雅

5 绝地风暴

早期RTS中在国内拥有相当大的影响力的游戏，末世风格的整体设计和苍凉的游戏气氛天衣无缝。



《绝地风暴》的风骨是末世的绝望

这款澳大利亚人的作品曾以“第一款简体中文语音汉化RTS”的噱头引起过昙花一现的巨大轰动，不俗的素质加上诚意满满的中文化，让这款在国外热度并不高的游戏在国内掀起了热潮。

这款游戏本来是不符合时代要求的，因为它是款DOS游戏，但开发商特地重新为Windows开发了一个加强版，和后来的2代一样，两款游戏使用了同样的启动器设计理念：一台信号很差的破旧电视机，屏幕上时隐时现闪烁不定的游戏Logo，配上Play和Exit两个按钮，展现了令人绝望的末世气氛，简洁而不简单。“绝地风暴”系列的开发商Beam Software随其母公司在2010年破产，这个系列也再无下文。

4 简氏F-15



权威的华丽，简氏F-15

继承了简氏军事模拟游戏的极度严谨和封面设计品味。

飞行模拟游戏其实并不算是个小众的类型。简氏系列所获得的绝不仅仅是飞行模拟界的肯定，更多的是来自非军迷玩家的亲睐，因为这个系列的绝大部分作品都做到了游戏与模拟的平衡，不论是对战机操控和特性了如指掌的资深飞行迷们，还是冲着驾驶世界顶级战斗机的感受慕名而来的那些普通玩家，或多或少地都能在简氏的游戏中找到鹰击长空的飞行乐趣。

但这些并不重要，重要的是，这款游戏有一个让人眼前一亮的启动器。金色与墨绿色的经典搭配呈现出一股浓浓的英国简氏集团的权威气息和腔调，伴随着一段战斗机从头顶呼啸而过的短促音效，这个启动器的出现会给你足够的震撼，并让你终身难忘。

3 救世传说



《救世传说》所拥有的绝不仅是诡异

它可能是Westwood最失败的作品，但这不能抹杀它在启动器上的精美之处。

很抱歉，我并不是故意在同一个TopTen里放两个，甚至是提到3个Westwood产品的，不过Westwood确实很擅长做启动器，哪怕是这款命中注定要死得很惨的伟大作品。这个启动器和《沙丘2000》一样只有3个按钮，但却透露出截然不同的设计创意。右侧这看似复杂的人物形象图案有着奇幻、怪异，以及那种说不清道不明的阴森感，与它所表达出的信息是对称的：它在告诉玩家，这款游戏的风格和基调是绝非在普通游戏里所能看到和体验到的，“如果你想要更多，请点Install”。启动器没有音乐，但此时无声胜有声，不是吗？



1 模拟人生

作为Maxis模拟游戏的死忠粉，“模拟人生”不上榜怎么行呢？相比近年的作品，奠定这个系列基础的1代更具代表意义。

在如今这个DRM和网游泛滥的时代，启动器早已成了进入很多游戏的唯一入口，但是过去的那些启动器，绝大多数都以方便小白玩家的安装、运行、阅读读我文档、卸载和退出为目的，都是可跳过的。

在不“强迫”玩家使用的前提下，启动器才会给人以亲近感和真正的人性化感，并在这个基础上实现最大限度提升游戏玩家由桌面进入游戏这一生硬过程中的代入感。

从Windows 98下的《模拟城市3000》开始，Maxis对游戏启动器制作的重视就已初现端倪。《模拟人生》的非凡创意和近乎无限的可玩性对于2000年的PC游戏玩家来说是魅力无穷的，这一点到今天也没有因为“模拟人生”续作那糖葫芦串一样的DLC大军而发生改变，而它的启动器更是精美绝伦，尽管蓝色代表忧郁，但在这款启动器中，这个色彩却被运用得恰如其分，与一张半透明游戏截图相得益彰。

插入游戏CD，一小段轻松明快、通俗欢畅的小提琴曲伴随着色彩清爽的蓝色主题界面一同出现，选择语言后，一排大小渐变的深蓝色启动器标准按钮，按其功能的重要性从上至下从左至右以活泼的曲线排列出现，这样的设计大气又不失优美。最关键的一点，就是启动器上的功能按钮与实际游戏界面的按钮保持了风格的一致，充分起到了代入感的作用。这是这款启动器得到我加分的关键所在。这款启动器甚至还带有彩蛋：点击左下角Maxis的Logo，你就能看到制作人威尔·莱特的诙谐漫画形象。



“模拟人生”系列的启动器后来都基本承袭了1代风格

2 龙世纪



《龙世纪》的启动器的整体性近乎完美

BioWare近年最具代表性的奇幻风格RPG作品，启动器也具有浓烈的BioWare设计风范。

以《龙世纪》初代本身的素质，在过去的10年内大概可以排在欧美最佳RPG前十的位置，但是它的启动器很棒，也许能进入前三名。

音乐在启动器中的作用被BioWare发挥到了淋漓尽致，天籁女声配上游戏特有的阴冷沉重的魔幻风原画，以及布局恰到好处的4个按钮，所有这些元素的融合，铸就了整个启动器的审美核心。《龙腾世纪Ⅱ》本身的质量差强人意，不过启动器依然保持了极高的水准。同为BioWare出品的“旧共和国武士”系列和“质量效应”系列的启动器采用的也是类似的设计。

大众软件旬刊
2013年09月中
总第451期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑岆 陈子赟
本期责编吴昊
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年9月8日
定价人民币10.00元

次世代折腾

挖老鼠digmouse@popsoft.com.cn

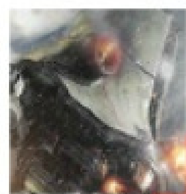
E3、gamescom连轴转，《使命召唤——幽灵》《横行霸道V》连续公布猛料，这几个月对游戏媒体人来说是繁忙而疲劳的，熬夜关注新闻对身体的折腾实在是吃不消呀。这几个月也充满着各种信息量，微软内部折腾，外部政策一天三变，这场次世代的大戏才刚刚开始，或者说，横跨全年的这场大型折腾才刚刚开始。

一折腾的是厂商，技术储备跟没跟上？二手到底反是不反？这皮球可是踢给你了；二折腾的是玩家，买不买？买哪台？买什么独占？买什么跨平台？钱包的折腾可不是谁都受得了的；三折腾的是媒体（特别是欧美的媒体），评论怎么写？该黑谁该粉谁？弄不好还遇到公关危机，还记得GameSpot的“Gerstmann门事件”吗？

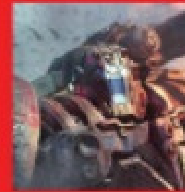
但归根结底折腾的还是玩家，好像今年的这个世代交接时刻玩家普遍更谨慎，更慌张，反二手等等盘外招的影响不容忽视，无法摆脱，厂商三天变一次小脸五天变一次大脸，玩家无从得知自己的游戏是否还是自己的，这种动荡之中几乎快没有可以信任的厂商了。幸好作为PC玩家，我们还有GoG和Steam，不过哪怕是Steam和Valve，也快要被F2P、箱子、钥匙和卡片的洪流淹没了，连CSGO都在向《Dota 2》和中国第一射击游戏看齐，我们还有什么可以信任呢？这年代，想安心玩游戏还真是难呀。

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及大众软件新浪和腾讯微博（@大众软件果然棒）与我们互动！

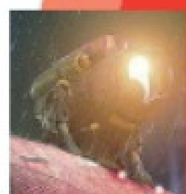
最后是责编大家谈环节……



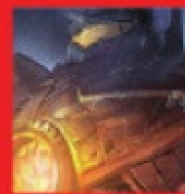
蓝星：本期话题是炎热的夏天，听说组团去了CJ的同事们非常有感触……



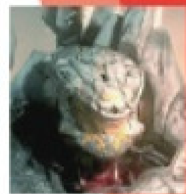
浮云：啊，为什么都8月份了还这么热啊，这一定不是我体重的原因……



梅林粉杖：你们夏天去看过世博会吗？这个时候去魔都只有死！只有死！！



Oracle：我家空调都坏了都忍下来了，心静自然凉，用意念好吧啦！



digmouse：楼上的你们就不要喊热了（在魔都被晒成人干的家伙伸了伸手）。



《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：82-726
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/N